

11/97
CYBERMEDIA
SEGA DURAL: FACTS ZUR 64-BIT-KONSOLE
S 45,- / sfr 5,90 / Lit 8400 / fmk 27,-
hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- / ptas 675,-
DM 5,90
MANIAC
JUBILÄUMSAUSGABE
GROSSES Gewinnspiel
PREISE FÜR 20.000 Mark
EXKLUSIV FÜR NINTENDO 64
Chameleon Twist
3D-Action mit Grips und Zungenschlag
XXL TESTS
84% G-Police
88% Colony Wars
85% Croc
87% Extreme G
G-POLICE
MANIAC
132 SEITEN GEBALLTE INFO
4 Jahre MAN!AC
Extra im Heft: 2x Riesenposter
4 398044 105901 11



Ready to rumble
Mit deutschem Bildschirmtext
LYLATWARS™
Lylatwars™. Das erste Spiel
mit Rumble Pak. Jetzt kannst Du die
Action nicht nur sehen, sondern auch fühlen.
Hautnah. Du bist Fox McCloud. Tritt an gegen den über-
mächtigen Andross. Rette das Lylat-Sonnensystem vor
dem Untergang. Zeig, was Du drauf hast! Lylatwars. Ein
virtuelles Abenteuer mit atemberaubender Technik. Für
1 bis 4 Spieler.
Exklusiv für Nintendo 64.
RUMBLE PAK™
Nintendo®
The New Dimension of Fun
NINTENDO 64
™, and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1997 Nintendo Co., Ltd.



Krieg der Chips

Die PC-Industrie drängt, die Konsolen-Welt sträubt sich dagegen: Vier Jahre nach dem Start des 3DO, drei nach dem Japan-Debüt von Playstation und Saturn wird das Gemurmel um eine neue Videospiel-Generation lauter. "Netzwerk-fähig" muß sie sein und "3D-beschleunigt". Gerade dachten wir, mit dem Nintendo 64 der PC-Technik auf Jahre davonzueilen, trumpfen jetzt PC-Umsetzungen ("Shadows of the Empire", "Turok") mit einer Auflösung von 640x480 Pixeln und Megabyte-schweren Texturen auf. Klar gibt's diese Titel erst als Demos – wie übrigens das meiste in der Windows-Welt. Abstürze, Treiber und Bug-Fixes: In Bezug auf Kosten und Anwenderfreundlichkeit herrscht im Wintel-Sektor ein gemeiner Kontrast zu den "vorinstallierten" und optimal "konfigurierten" Spielen von Sega, Sony und Nintendo.

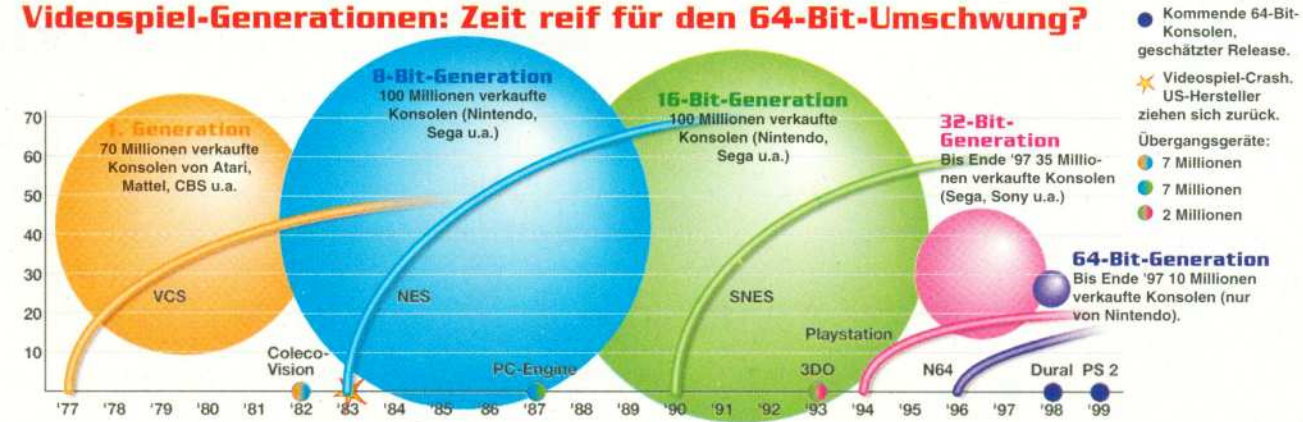
Doch technisch – daran gibt's nichts zu rütteln – zeigt ein aufgemotzter Rechner, was Playstation, Saturn und N64 fehlt. Mit "G-Police" folgt Psygnosis (Europas fähigste Konsolen-Entwickler) einem Trend: Es wird zur Sitte, daß die PC-Version optisch besser wirkt als z.B. das Gegenbild auf der Playstation.

Alle vier Jahre eine neue Generation – ist dieser "Innovations-Zyklus" optimal für Euch und die Spielefirmen? Traditionell wollen Konsolen-Bauer ihre Hardware möglichst lange am Leben halten, denn verdient wird an der Software, den Spielen. Für Euch ist das toll, denn so könnt Ihr auf 300-Mark-Equipment jahrelang zocken. Die PC-Branche funktioniert anders, hier herrschen die OS-, CPU- und 3D-Chip-Anbieter – die wollen möglichst oft ein neues Produkt verkaufen. Daß auch in der Videospiel-Industrie Chip-Riesen wie Hitachi, SGI, NEC und Intel verstärkt mitreden, zeigt Segas Saturn-Nachfolger "Dural": Näheres dazu ab Seite 26.



"Metal Gear Solid" (Konami, 1997)

Videospiel-Generationen: Zeit reif für den 64-Bit-Umschwung?



THE MANIACS



MAN!AC

NEWS

9 Das is'n Ding: Rare überrascht die N64-Fangemeinde mit dem Action-Adventure-Rennspiel "Diddy Kong Racing"

28 Nachschub für ausgehungerte "Command & Conquer"-Generäle: Die Playstation-Fortsetzung glänzt mit durchdachter Maus-Steuerung und Link-Modus.

12 3D-Hüpfspiele erobern die Playstation: Nach "Croc" findet sich auch "Jersey Devil" in der 3D-Umgebung bestens zurecht.

6 Nix für Waschlappen: Wenn sich die beiden Schönheiten in garstige Monster verwandeln, geht's erst richtig zur Sache...

FEATURES

RUBRIKEN

PRESENTS

TESTS

IMPORT-TESTS

Mein Name ist Hase

Wenn sich acht verwunschene Bestien zum Schlagabtausch treffen, bleibt kein Knochen unverrenkt. Kann "Beast" auch spielerisch mit den Top-Titeln konkurrieren?

Der aufwendige FMV-Vorspann erklärt die Geschichte der Figuren

Das waren Zeiten, als Hudson Soft für „Bomberman" und die Jump'n'Run-Sensation "Bonk" bekannt war. Ihre größten Erfolge feierten die japanischen Spieleerfinder auf der exotischen Edelkonsole PC-Engine – in Deutschland gelang Hudson der Durchbruch deshalb nie. Doch die Zeiten werden härter und blutiger: Von der Konkurrenz gefordert, wagt sich jetzt auch Hudson in die bitter umkämpfte Arena der 3D-Prügelspiele.

Zur Freude aller „Tekken"- und „Street Fighter EX"-Helden haben sich die Designer nicht auf die übliche Beat'em-Up-Bande aus Karateka, Catcher und Kung-Fu-Spezialist, Mädchen, Schönling und Bruce-Lee-Clone beschränkt, sondern ein paar tierische Alter-Egos spendiert. Jede der acht Polygon-Prügler verfügt über eine zweite Energieleiste, die sich Eurer Leistungen im Kampf entsprechend auflädt. Ist eine bestimmte Marke erreicht, verwandelt sich Euer Held auf Knopfdruck in eine häßliche Bestie mit durchschlagkräftigen Power-Moves: Als Werwolf zerschlitzt Ihr die Klamotten des Gegners mit messerscharfen Krallen, das Riesenkänguruh schleudert den Feind einmal quer durch den Ring, während der Tiger seinem Opfer am liebsten den Kopf abbeißen würde. Nicht sonderlich angsteinflößend gibt sich die putzige Alice, die sich in ein niedliches Bunny verwandelt und ihren monströsen Gegner mit Plüsch-Fäusten und Langohren beharkt – emanzipierte Freundinnen werden "Beast" bestimmt nicht mögen...



Auf Knopfdruck verwandeln sich die menschlichen Akteure in ein gefährliches Monster.

Im Schwitzkasten: Fox kennt keine Gnade mit anderen Weibern.

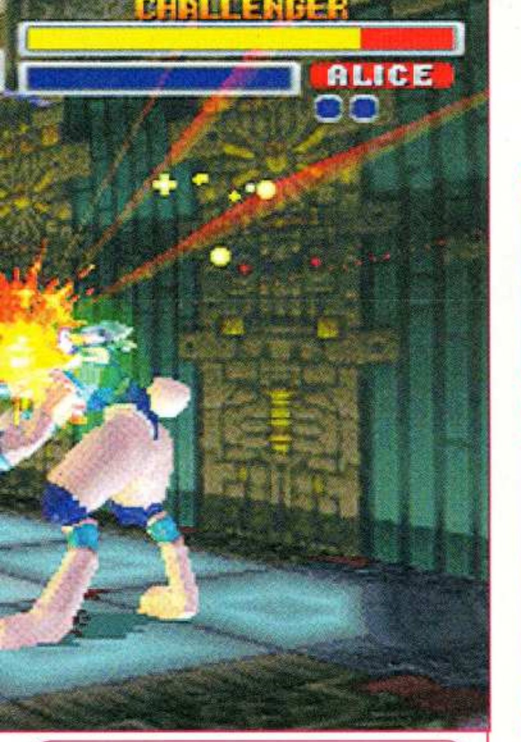


Besorgt Ihr den Abgang des Widersachers mit besonders viel Effet, erlebt Ihr ein wahres Effekt-Gewitter.



Sobald sich Eure Krallen in die Körper menschlicher Gegner bohren, wird's auch schonmal blutig...

...kämpfen hingegen zwei Monster gegeneinander, nutzen auch die Fingernägel nicht mehr viel.



Das tut weh: Mit einer Backpfeife revanchiert sich Wertiger Long für unflätige Bunny-Attacken.





Nicht nur als Tier,sondern bereits als Mensch könnt Ihr Special-Moves und Griffe ansetzen: Vom Druckwellen-Popo-Hüpfer bis zum Wrestling-Manöver.





Zerbröselt Ihr die Mauern rund um's Spielfeld, steht dem Abflug aus dem Ring nichts mehr im Weg.



Showdown: Monster-Häschen Alice (unsere Lieblings-Figur) trifft auf die teufelsähnliche Uriko.



Im Options-Menü könnt Ihr neben dem ulkigen "Kids"-Modus (Bilder) auch gleich einen "Big Head"-Modus anwählen.

Nimmt Eure Energieleiste durch die Treffer des Widersachers wieder ab, werdet Ihr in die schwächere menschliche Spielfigur zurücktransformiert. Unter den acht Haudegen befinden sich vier Kerle und zwecks Chancengleichheit ebensoviele Mädels; passend dazu liegen acht Spielstufen vor Euch, an deren Ende eine eigenartige Mischung aus Schulmädchen und Polygon-Teufel wartet. Bis dahin ist es aber ein mühsamer Weg, denn in den unterschiedlichen Arenen – vom idyllischen Atomkraftwerk bis zum sandigen Strand mit Blick auf's Meer – lauern auch andere Gefahren: Stoßt Ihr zu oft gegen die Arena-Begrenzung, zerbröselt diese und gibt den Weg in die Tiefe frei. Dann ist es nur noch eine Frage von Zeit und Geschick, bis eine der Figuren per „Ring Out" im Staub landet.

Wie üblich verfügt jeder Charakter über ein Repertoire an Special-Moves, die weitgehend nach „Street Fighter"-Muster funktionieren. Vom Head-Stomp über Teleporter-Extras bis zum dreifach gedrehten Wirbelwind ist alles dabei, um dem Gegner die Visage zu vermöbeln. Eure Joypadaktivitäten beschränken sich auf nur vier Buttons. Dadurch ist die Schlagvielfalt eingeschränkt, umfaßt aber noch immer einige Kombo-Attacken. So können auch Gelegenheits-Spieler mal schnell eine Runde spielen – ohne stundenlanges Studieren von Kombo-Praktiken und Abwehrmanövern.

Bei uns wird die Monster-Prügelei vermutlich unter dem Titel „Beast" erscheinen, in Japan heißt es „Bloody Roar". *ak*


TITEL: Beast
HERSTELLER: Hudson Soft
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: November

Blutiges 3D-Prügelspiel mit einfallsreicher Bestien-Besetzung. Witzige Ideen und das Verwandlungs-Extra sorgen für Unterhaltung.

BAKURYU GREDO LONG YUGO ALICE FOX MITSUKO GREG

Sim-Sala-Bim

Sobald Ihr genug Energie getankt habt, verwandelt sich Euer Alter-Ego in eine Bestie. Aus Bakuryu wird ein fettes Monster mit Metallklauen, während Skaterin Fox zum Fuchs transformiert. Auch mit Gredo im Bestien-Modus solltet Ihr Euch nicht anlegen – er mutiert zu einem brüllenden Werlöwen. Der bärtige Catcher Greg wird zum Schneegorilla, Long verwandelt sich in einen tänzelnden Tiger. Entscheidet Ihr Euch für die vollschlanke Mitsuko, müßt Ihr im Bestien-Modus mit einem Warzenschwein Vorlieb nehmen. Der Klassiker unter den Gestaltenwandlern ist Yugo: Er mutiert in einen Werwolf... und Alice in ein Bunny.



Zungen

Das N64 meldet sich mit einem innovativen Hüpfspiel zurück: "Chameleon Twist" sagt "Mario" den Kampf an und führt Euch in eine kunterbunte Polygon-Welt.



In Reih' und Glied marschieren die Vasallen der Unterwelt-Bosse. Dafür lockt rechts unten ein Felsen mit Bonus-Herzen.

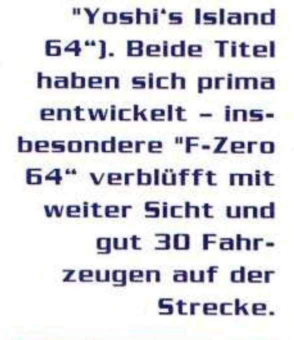
Auf der Suche nach neuen Nintendo-64-Spielen wurde der deutsche Distributor Laguna in Japan fündig. Der kleine Fernost-Entwickler Japan System Supply bastelt schon seit gut einem Jahr an dem 3D-Jump'n'Run "Chameleon Twist", das wir bereits in früheren MAN!ACs kurz vorstellten. Jetzt ist der potentielle "Mario"-Konkurrent fast fertig und stand uns für ausgiebige Testsprünge exklusiv zur Verfügung.

Anders als es der Name vermuten läßt, ist nicht die Verwandlungsfähigkeit des Helden, sondern dessen unendlich lange Zunge die Besonderheit an "Chameleon Twist". Da man etwas Übung braucht, um sich mit den überraschenden Funktionen dieses Körperteils vertraut zu machen, sucht Ihr Trainings-Kammern auf, die entsprechendes Mobiliar zur Verfügung stellen. Daß auf Knopfdruck die Zunge des Protagonisten ausfährt, ist noch nichts besonderes. Bleibt Ihr allerdings beharrlich auf dem Knopf, wächst sie bis zu einer Länge von mehreren (virtuellen) Metern. Dabei bahnt sie sich nicht kerzengerade ihren Weg, sondern gehorcht Euren Joypad-Kommandos. Dies alles passiert nicht zum Spaß, sondern entwickelt sich zum entscheidenden Spielelement: Mit der Zunge schnappt Ihr Euch Feinde, lagert diese kurz im Magen ab und schleudert sie dann auf andere Gegner oder Gegenstände – Yoshi läßt grüßen. Damit nicht genug: Der großköpfige Held kann zwar springen, besonders hohe Mauern oder weit entfernte Plattformen erklimmt er jedoch nur unter Einsatz seiner berüchtigten Zunge. So schwingt Ihr Euch mit dem Z-Taster zu einem zirkusreifen Kunststück auf: Der Protagonist macht auf seiner Zunge einen Kopfstand und hechtet wie ein Stabhochspringer über Hindernisse. Als ob diese Belastung des Schleck-Organs nicht schon genug wäre, könnt Ihr Euch mit ausgefahrener Zunge an einem Pfosten festklammern und Euch so über Abgründe schwingen. Angesichts dieser Zungen-Akrobatik wundert es nicht, daß die Level ganz im Sinn der herausragenden Fähigkeit gestaltet sind. Wer nicht lernt, perfekt mit seiner Zunge zu agieren, hat absolut keine Chance. Dabei kommt es aber nicht nur auf Eure Geschicklichkeit an; die Entwickler haben sich bemüht, öfters mal ein Rätsel einzustreuen und so einen Touch Action-Adventure zu verbreiten. Eine Spielstufe besteht aus etlichen überschaubaren Kammern, die Euch vor individuelle Aufgaben stellen. Mal müßt Ihr nur ungeschoren Feinden entkommen, mal zwecks Portal-Öffnung alle Gegner vernichten, mal eine Denksportaufgabe lösen. Ähnlich wie



Denksportaufgabe: Um die Wand wegzuschieben, verspeist Ihr zunächst ein paar Viecher (Bild ganz oben), die Ihr dann auf die mit "X" markierte Stelle an der beweglichen Mauer spuckt.

Die Fässer rotieren und bringen Euch in Gefahr. Nur der Zungen-Einsatz hilft!



Apropos N64: Unten seht Ihr aktuelle Fotos von "F-Zero 64" und "Yoshi's Story" (ehemals "Yoshi's Island 64"). Beide Titel haben sich prima entwickelt – insbesondere "F-Zero 64" verblüfft mit weiter Sicht und gut 30 Fahrzeugen auf der Strecke.









Alles bereit zur Obermotz-Parade: Oben kämpft Ihr mit einem Affen...

...hier thront ein Knuddel-Wesen mit mächtigem Büschel...

..während Euch auf diesem Bild ein Hundertfüssler angreift und...



...letztlich ein Spielzeug-Roboter seine beiden Riesenarme ausfährt.









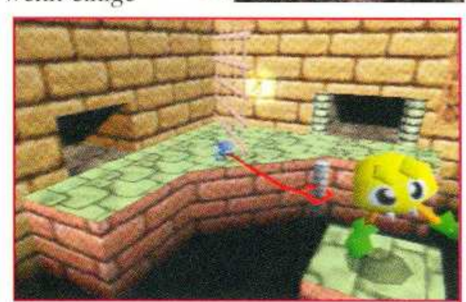
So wird's gemacht: Mit der Zunge schnappt Ihr Euch herumlaufendes Getier, das Ihr anschließend als Schleudergeschoß wieder ausspuckt.

bei „Super Mario" zoomt die Kamera in bestimmten Situationen nahe ans Geschehen heran, zu gegebener Zeit ist Übersicht wichtiger. Habt Ihr Euch weit genug vorgearbeitet, läßt sich der jeweilige Obermotz blicken. Diese imposanten 3D-Monster fallen auf bestimmte Taktiken herein – meist ist das Vertilgen und anschließende Ausspucken von bösartigem Fußvolk ein Teil der Kampfstrategie.
Optisch legte die Art-Direktion Wert auf farbenfrohe Kulissen und allgemein putziges Aussehen aller Darsteller. Obwohl die Steuerung alles andere als einfach ist, fühlen sich zunächst jüngere Spieler angezogen. Überwinden sich aber ältere Semester erst einmal zum Probespiel, bleiben sie dank abwechslungsreicher Levels und einer sympathischen Mischung aus Geschicklichkeit und Rätsel länger hängen. Technisch hat uns die Vorabversion mit flüssigem 3D-Ambiente und vielen wuselnden Lebewesen überrascht – auch wenn einige Texturen noch etwas zu simpel gestaltet waren. Im normalen Spiel-Modus stürzt sich ein Zungenbrecher alleine ins Vergnügen, in der Battle-Arena toben sich bis zu vier Joypad-Artisten gleichzeitig aus. Hier "spuckt" Ihr Euch gegenseitig von Plattformen. *mg*



TITEL
Chameleon Twist
HERSTELLER
Japan System Supply
SYSTEM
Nintendo 64
BRD-RELEASE
Dezember

Knuddliges 3D-Hüpfspiel mit verzwickter Steuerung und Knobel-Einlagen. Nicht nur für junge N64-Fans eine innovative und technisch ansprechende Weihnachts-Überraschung.



Wer sich mit der Zunge an einem Pfosten festkrallt, schwingt sich elegant auf die Monster-Plattform.

Diddy Kong Racing





Farbige Ballons dienen als Bonus-Behälter. Die Farbe kennzeichnet die Art des Extras.

Winnie durfte das neue Rare-Rennspiel fürs N64 bereits auf der IFA probefahren (siehe Bericht ab Seite 30), „Super Mario Kart"-Experte Tobias erhielt wenige Tage später Gelegenheit, eine Preview-Version ausführlich anzutesten. Auf 28 Kursen, die Ihre entweder mit Buggy, Flugzeug oder Hovercraft durchbraust, sind typische Rennspiel-Talente gefragt, doch das ganze Drumherum ist mit Adventure-Elementen ausgeschmückt. So wählt Ihr die Kurse nicht einfach aus einer Liste, sondern müßt die vier Start-Arenen in einer "Super Mario 64"-ähnlichen Welt hinter Wasserfällen und verschlungenen Tunnelpassagen erstmal finden. Jeder Kurs-Zugang ist dabei durch ein Tor verschlossen, das Ihr erst öffnen könnt, wenn Ihr eine bestimmte Zahl goldener Ballons gesammelt habt. Pro Kurs könnt Ihr zwei davon einsacken: Den ersten nach einem regulären Sieg, Nummer 2 gehört Euch erst, wenn Ihr denselben Kurs erneut auf Platz 1 meistert und zusätzlich sieben (abseits der Ideallinie verteilte) Silbermünzen ergattert. Außerdem werden Extras in Form von Schutzschild, Nachbrenner, Raketen und Ölpfützen eingesetzt – allerdings sind diese nicht so zahlreich vorhanden wie bei „Mario Kart 64". Dafür hat uns „Diddy Kong Racing" technisch besser gefallen als der Knuddel-Konkurrent – das gilt sowohl für den oben beschriebenen Adventure-Modus als auch für die Multiplayer-Varianten mit horizontal (zwei Spieler) oder vierfach geteiltem Bildschirm (bis zu vier Spieler). Hier dürft Ihr zwischen den drei Gefährten frei wählen. Wir freuen uns auf November – dann kommt das N64-Modul in den Handel. *mg/th*



Übersicht ist Trumpf: Keine unnützen Anzeigen oder Instrumente verdecken den Blick nach vorne.



In der vierten Welt verblüfft "Diddy Kong Racing" mit detaillierten Polygon-Konstrukten am Streckenrand.





Abwechslung ist Pflicht: Je nach Kurs nehmt Ihr in einem Flugzeug (links), einem Hovercraft-Bötchen (rechts) oder in einem Buggy (links oben) Platz.



Piratenschiff voraus! Leider habt Ihr auf Eurer rasanten Fahrt kaum Zeit, die Umgebung zu bewundern.

EINIGE DINGER SIND

SIE BESO





ES WERT,
NDERS ZU SCHÜTZEN.



Das Beat'em-Up mit dem einzigartigen Verteidigungssystem.





Die Spinne boxt und knufft Euch ohne Unterlaß: Training für einen WM-Kampf im Tierreich? Links oben der Eingang zum kniffligen Maja-Tempel.

SO EIN TEUFEL!



Preview-Showdown: Der Assistent des Doktors tobt durch die Arena.

Im Polygon-Städtchen Jersey treibt ein miesgelaunter Wissenschaftler sein Unwesen – Zeit für den springenden Rächer "Jersey Devil"!

Chaos und Ärger ist man von verrückten Wissenschaftler ja gewohnt. Aber daß ihr akademisches Schaffen sogar Pflanzen auf die Palme treibt und in gefährliche Kriminelle verwandelt, war sogar den MAN!AC-Hüpfspielexperten neu: Kürbis-Sträflinge werfen Bomben, mannsgroße Spinnen boxen sich den Weg durch die Stadt. Höchste Zeit, daß jemand für Recht und Ordnung sorgt. Als kleines Teufelchen hegt Ihr persönliche Rachegelüste gegen den durchgeknallten Drahtzieher. Um ihn zu fangen, stürmt Ihr völlig frei durch die nächtliche Stadt, klettert am Mauersims entlang und versucht, den Weg in sein mysteriöses Herrenhaus zu finden. Dazu knackt Ihr mit gezielten Boxhieben Kisten, die sich in Gartenhäuschen befinden und hüpft auf's schamlos kichernde, bombenwerfende Obst. Als Schlüssel für die massive Eingangstür dienen Buchstaben-Extras: Erst nach dem Sammeln der magischen Formel "KNARF" verbinden sich diese einzelnen Buchstaben zum goldenen K, das Euch den Weg ebnet.
Im Inneren des Gemäuers springt Ihr durch ein komplexes Plattformlabyrinth. Damit Ihr nicht zwischen den weiter entfernten Schwebefliesen zu Boden stürzt und ein Leben aushaucht, drückt Ihr nach dem Sprung die Schwebe-Taste, mit der Ihr unter Benutzung Eurer Miniatur-Flügel sanft ausgleitet. Doch neben genauem Timing plagen Euch auch schwirrende Hornissen und schlecht rasierte Bodybuilder, die Euch beim Näherkommen gleich mit Tonnen der explosiven Marke "TNT" bewerfen: Durch schnelles Springen weicht Ihr den Geschossen aus, während des Hüpfers wirbelt Ihr lästiges Insektengetier einfach aus dem Weg. Fehlt Euch die Übersicht im Plattform- und Polygongewirr, dreht Ihr mit den Zeigefingertasten die Kamera um Euren Helden: So erkennt Ihr im Pyramiden-Abschnitt Treppen und manövriert Euch souverän durch besonders unübersichtliche Sprungpassagen. In späteren Abschnitten kämpft Ihr gegen Voodoo-Kreaturen, während unter Euch die Hängebrücke bedrohlich knarzt. Allen Streifzügen gemein ist dabei die "KNARF"-Suche, denn ohne diese Artefakte bleibt Ihr im Level gefangen. "Jersey Devil" überrascht durch seine hochauflösende, weitgehend fehlerfreie Optik. Leider mangelte es der MAN!AC-Version noch an Gegnern: Kaum einer der putzigen Pflanzen-Verbrecher ließ sich während unserer Test-Session blicken. Auch die Hintergrundmusik war noch nicht implementiert, lediglich eine stattliche Anzahl an witzigen Cartoon-Sounds untermalte das knifflige Herumgestöbere in der 3D-Welt. *cb*





Wenn Kürbisse zu Verbrechern werden, ist irgendwas schief gelaufen: Der Professor erfährt's am eigenen Leibe!



Kraxel mal wieder: Die ominöse Karussell-Kuppe auf dem Hausdach gewährt (noch) keinen Einlaß.

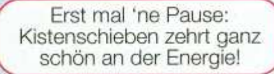


TITEL: Jersey Devil
HERSTELLER: Ocean
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: November

Ultraschwere "Mario"-Eskapaden im Hi-Res-Terrain: Spielerisch anspruchsvoller 3D-Hüpfer mit einem sympathischen Polygon-Wicht.



"Jersey Devil" verleiht Flügel: Ihr schwebt sanft zu Boden und erreicht somit die nächste Fliese.



Erst mal 'ne Pause: Kistenschieben zehrt ganz schön an der Energie!



Ein Hoch den Videospielen

Mit einer im Vergleich zum letzten Jahr doppelt so großen Ausstellungsfläche trägt die traditionsreiche „European Computer Trade Show“ dem vorweihnachtlichen Spieleboom Rechnung. Christian und Winnie durchstöberten das Joypad-Paradies.

Trotz regelmäßiger Abgesänge und der Nähe zur US-Megamesse E3 hat die englische ECTS ihre Stellung als wichtigstes Ereignis der europäischen Spieleindustrie gehalten und sogar ausgebaut. Erstmals wurde die zweite Halle des Olympia-Messezentrums für die internationale Joypad- und Flightstick-Gemeinde geöffnet, neben den Spieleherstellern profitierten die Zubehör-Bauer und Multimedia-Seiteneinsteiger von den verbesserten Raumverhältnissen. Insider, die dachten, sie hätten auf der E3 in Atlanta alle Playstation- und N64-Produkte der Saison gesehen, wurden positiv überrascht, denn viele europäische Hersteller (z.B. Gremlin, Grolier und Europress) hielten ihre Entwicklungen bis zur Messe zurück.



Die größere Ausstellungsfläche lockte auch die Zubehörhersteller. Hier das PSX-Line-Up von ASCII.

Die ECTS ist auch die wichtigste Gerüchtebörse Europas. In diesem Jahr wurde der anstehende Verkauf von Virgin diskutiert, die trotz „Command & Conquer“ in den USA und mit ihrer internen Entwicklungsabteilung Burst in die roten Zahlen rutschten. Firmenmutter Viacom möchte den Publisher und Distributor für umgerechnet eine halbe Milliarde Mark verkaufen und verhandelt deshalb mit GT, Sega und Spectrum Holobyte. Der heißeste Kandidat für die Virgin-Übernahme ist jedoch Electronic Arts, die damit (und nicht zuletzt durch die Virgin-Tochter Westwood) zum uneingeschränkten Herrscher über die Spielewelt aufsteigen würden. Bisher wurde jedoch nicht bekannt, welche Company Virgin in die eigenen Reihen eingliedert. Auch ein Management-Buyout (die Geschäftsführung übernimmt den Laden) steht noch zur Diskussion. Die Branche bleibt in Bewegung: Für das zweite ECTS-Gesprächsthema sorgten die anhaltenden Entwickler-Desertationen, die zur Gründung zahlreicher unabhängiger Entwickler führten. Nach Romero, Meier und Roberts in den USA, laufen auch den englischen Firmen die Topentwickler weg. Jüngster Fall: Toby Gard und Paul Douglas, Art Director und Programmierer von „Tomb Raider“, verlassen Core, um sich (mit einem Zuschuß von Interplay) als Confounding Factor neu zu formieren. Über diesen Newcomer und die anderen Teams der aktuellen „Britsoft“-Welle erfahrt Ihr mehr auf Seite 22. *wi/cb*



Noch ist unklar, ob auch bei Acclaim's "Soccer" für das N64 die hohe Auflösung benutzt wird.

ACCLAIM

Mit einem großen Stand und einem beeindruckenden Angebot an vielversprechenden Spielen kehrt Acclaim zu seinem Status als einer der wichtigsten Publisher der Konsolenwelt zurück. Der 3D-Shooter „Forsaken“ spielt sich auf Nintendo 64 und Playstation hervorragend, ebenso machte „NFL Quarterback Club '98“ einen grafisch umwerfenden Eindruck. Nur auf dem PC folgten wir den ersten Gehversuchen des „Shadowman“, der Ende 1998 auch auf dem N64 zu 3D-Exkursionen aufbricht. „Motocross“ von Probe konnte angetestet werden, wohingegen das Monster-Prügelspiel „Spirit Master“ (ebenfalls in England entwickelt) nur als Video lief. Akute Absturzprobleme plagten die 32- und 64-Bit-Versionen von „WWF Warzone“, das sich im Gegensatz zu den Vorgängern zur Simulation entwickelt.

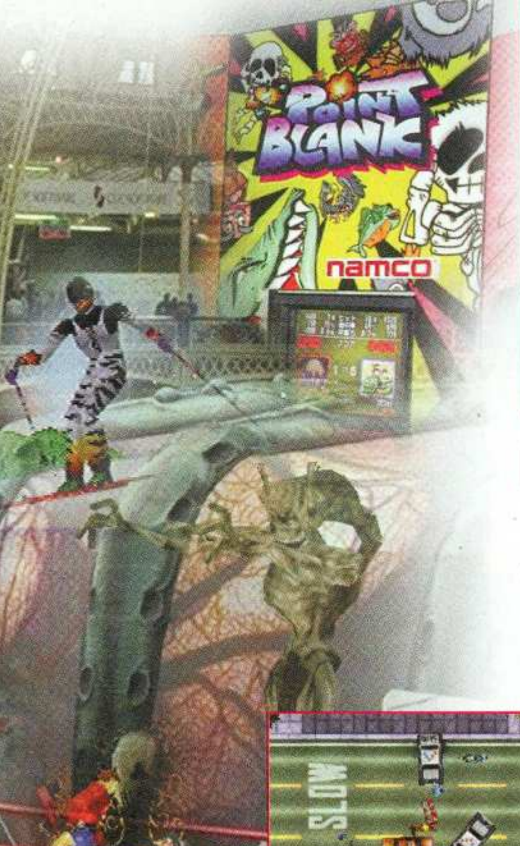


Kurs auf Deutschland: Zugunsten des finalen Fein-Tunings wurde "Batman & Robin" auf 1998 verschoben.





"Magic: Armageddon" basiert auf Acclaims eigenen Spielautomaten und ist ein actionreiches Teleport- und Magiespektakel. (Bilder: Arcade-Version)





"Silicon Valley" für das Nintendo 64 war nicht spielbar, soll aber laut BMG trotzdem bis Mitte 1998 fertiggestellt sein.



Debüt auf der ECTS: Mit Canal+ wagt sich einer der wichtigsten TV- und Medienkonzerne Europas auf den PC- und Playstation-Markt.

BMG

Der mit Bar ausgerüstete BMG-Stand war während heißer Messetage eine Oase der Ruhe für gestreßte Redakteure und PR-Manager zahlreicher deutscher Firmen. Bei einem kühlen Bier plauderte man über Highlights des Softwareangebots und erkundigte sich nach Party-Locations für den Abend. Zur Software: „Grand Theft Auto" ist ein kompromißlos hartes Autorennen mit Suchtappeal. Ihr liefert pflichtbewußt Bomben ab, organisiert Fluchtfahrzeuge für einen Bankraub und kümmert Euch herzlich wenig um Verkehrsregeln. Kommende Highlights wie „Pandemonium 2", „Gex 2", „Tanktics" und „Courier Crisis" kennt Ihr schon, lediglich ein fesches, einfach spielbares Playstation-Fußball war neu.



Keine Rücksicht auf Verkehrsregeln: "Grand Theft Auto" pfeift auf Moral, Anstand und Gnade.



Hier macht Autofahren noch Spaß: "Grand Theft Auto" besticht durch makabere Details.

CANAL+

Mögen sich Medien-Majors wie Time Warner, Philips und Viacom nach verlustreichen Jahren auch vom Spielemarkt zurückziehen, gibt es doch Mitbewerber, die an die Multimedia-Synergien glauben. So hatte Canal+, der größte Pay-TV-Betreiber Europas und eine der wichtigsten Content- und Technologie-Schmieden der Welt, auf der ECTS sein Coming-Out als Spielehersteller. Der Schwerpunkt liegt auf dem PC, doch die Franzosen wollen auch die Playstation nicht vernachlässigen. So verbirgt sich hinter „Rush Down" die brisante Triathlon-Mischung Querfeldein-Biking, Rafting und Snowboarding. Alle drei Trendsportarten sind in flüssigem 3D dargestellt und werden zur Spielspaßmaximierung gegen einen menschlichen Konkurrenten ausgetragen. Entwickler hinter dem Wettbewerb über fünf Kontinente: Virtual Studios („Val d'Isere" für Jaguar).
Ihr Know-How im Pay-TV-Sport möchten die Franzosen mit „Canal+ Soccer 98" auf die Playstation übertragen. TV-reife Präsentation, künstliche Intelligenz (braucht's das im Profi-Fußball?) und unterschiedliche Wetterbedingungen locken den Spieler in den World Cup-Zirkus, der von Canal+ als Mischung aus Fußball-Manager und Action-Sportspiel zelebriert wird.

CODEMASTERS

Wenige Spiele ermöglichen die Konzentration auf Qualität: Das Rennspiel „Toca Touring Car Championship" stellen wir Euch im Newsteil dieser MAN!AC noch ausführlicher vor. „Colin McRae World Rally", das zweite 3D-Geflitze der Engländer, soll mit Fahrer-Lizenz und purem Realismus Mitte 1998 den Rally-Thron erklimmen.



"Toca Touring Car Championship": Hier eine FMV-Studie, das Spiel stellen wir Euch in den News weiter hinten vor.

CRYO

Ob Cryo den Massenrückzug der Medien-Majors aus dem Spiele-Business mitverschuldet hat oder jetzt nur unter den Folgen leidet, wollen wir nicht diskutieren. Auf jeden Fall wird die vor Jahren erstmals angekün-



Zwei Geländefans zugleich am Werk: Die Grafikroutine von "4x4 Offroad-Rally" arbeitet schneller als beim Vorgänger.

ASC GAMES

Über die Spiele des US-Herstellers haben wir Euch schon im E3-Bericht in MAN!AC 8/97 informiert. Während „Colliderz" endgültig gecancelt wurde, schicken sich das fulminante „One" und das Motorsportspektakel „4x4 Offroad Rally" an, auch in Europa Furore zu machen. Letzteres ist ein leicht aufgebohrter Nachfolger zu Gremlins „Hardcore 4x4".



Der Actionfilm zum Mitspielen: Worte allein können die Dauer-Kanonade "One" kaum beschreiben...





Cryo-Programmierer Emmanual Chriqui (rechts) ist der Chefkreative hinter "Dreams", einem durch und durch ungewöhnlichen 3D-Jump'n'Run. Spielbar war in London jedoch nur die hochauflösende PC-Version, aus der unsere Bilder stammen.



Einsatz im 21. Jahrhundert: SF-Autor Philip K. Dick ("Blade Runner") steht Cryos "Ubik" posthum Pate.

digte Viacom-Lizenz „Aeon Flux" nun als „Pax Corpus" ohne TV-Bonus vermarktet. Seiner Lizenz-Hülle beraubt („Aoen Flux" ist eine Zeichentrick-Killerin aus dem MTV-Umfeld), wirkt „Pax Corpus" auch nach 18 Monaten noch unfertig und verfahren. Ambitionierter ist „Dreams", ein 3D-Action-Adventure mit vielfältigen Aktionsmöglichkeiten, Icon-Menü und surrealistischen Level-Arrangements – ein Experiment wie es nur französische Entwickler wagen können.
Auch „Ubik", eine Kooperation mit dem amerikanischen New-Wave-Science fiction-Autor Philip K. Dick, verläßt ausgetretene Pfade: Als Kopf hinter einer Einheit psychischer Agenten beweist Ihr taktisches Geschick im New York des Jahres 2019.

"Ninja" von Core Design. Einen ausführlichen Bericht findet Ihr ab Seite 24.



EIDOS

Pompöser Stand, viel nackte Haut und ein Lärmpegel wie in der Großstadt: Gutgebaute Schauspieler promoteten die Konsolen-Titel "Fighting Force" und "Tomb Raider 2", daneben kündigte man die Playstation-Version des Ballerspiels "Lunatik" an. Das Action-Abenteuer "Deathtrap Dungeon" läßt noch auf sich warten.



ELECTRONIC ARTS

Mit einem klaren Bekenntnis zur eigenen Stärke präsentierte EA seine Sportspiel-Updates und Action-Neuheiten: „The biggest Names, the best Games". Neue Versionen bekannter Titel konnten ausgiebig getestet werden. Das Delphine-Motorradspiel „Moto Racer" hat grafisch ordentlich zugelegt und läßt Euch zum Allround-Biker auf Schlamm und Asphalt werden, auch „Auto Destruct" war spielbar. Die neueste FIFA-Episode namens „FIFA '98:



Neben Namco lockt Euch auch GT in die Tiefe: "Critical Depth" macht Euch zum Untersee-Schatzsucher.

Die WM-Qualifikation" dreht sich nur um die Vorbereitungsspiele, das Turnier selbst wird dann ein Jahr später in „FIFA '99" behandelt. Sport total wird auch bei „NHL '98", „NBA Live '98" und anderen Updates geboten, auf der Messe waren leider meist nur die PC-Versionen in Betrieb. Von „Test Drive 4" sind inzwischen weitere Strecken fertiggestellt, nach wie vor erwarten sich die Rennfans ein Topspiel. Überraschend gut war die Playstation-Version von „NASCAR '98", das wir Euch ebenfalls in dieser Ausgabe näher vorstellen.
Highlight der PC-Sektion war „Wing Commander Prophecy" – der Titel wird im Lauf des nächsten Jahres auf Konsole erscheinen. Das gilt auch für „Dungeon Keeper", „Theme Hospital" und „Populous: The third Coming".
„Akte X" goes Playstation: Mulder und Scully untersuchen in diesem Adventure neue Mysterien...

Sub-Zero erhält kein deutsches Visum: Die Wanderungen zwischen den Kämpfen sind nur Beiwerk.

GT INTERACTIVE

Im ungewohnt feschem Outfit überraschte uns Ex-MAN!AC Robert auf der GT-Gallerie: Der exponierte Stand erlaubte einen malerischen Blick auf den Messetrubel und war angefüllt mit umsatzträchtigen Spielen. Leider schmälert das neue Indizierungsgesetz das Action-Angebot: Sowohl Umsetzungen berüchtigter PC-Schießereien als auch das zum Scroller umgestrickte „MK Mythologies" werden hierzulande nicht veröffentlicht. Statt dessen verläßt sich GT auf die grafisch recht ansehnlichen „Bug Riders": Auf dem Rücken von fliegenden Kampfkäfern schlägt sich Euer Liliput-Reiter durch 16 farbenfrohe



Die Nintendo-Variante von "Mace": Kaum grafische Ähnlichkeiten zum famosen Automaten.



"San Francisco Rush" auf dem N64 sieht jetzt deutlich besser aus als vor Wochen auf der E3.



Rennspiele einmal anders: Die "Bug Riders" setzen auf ökologischen Luftverkehr mit Giganto-Insekten.

Polygonwiesen. „Youngblood" hingegen ist ein isometrisches Actionspiel mit Taktik-Einschlag, das auf einem Marvel-Comic basiert. „San Francisco Rush" für das N64 ist fast fertiggestellt und überzeugte durch schnelle, actiongeladene Cityrennen, bei denen lediglich im Splitscreen Nebelschwaden über den Highway zogen. „Critical Depth" (Playstation) ist eine Art „Warhawk" unter Wasser: Als U-Boot-Kapitän auf der Suche nach außerirdischen Artefakten dümpelt Ihr durch Riffe und ballert auf feindliche Flotten.
Weitere Highlights waren die neuen Eskapaden der „Rampage"-Crew, die auf der Playstation zur „World Tour" aufbricht, und das brachiale Mittelalter-Turnier „Mace – The Dark Age". Von den Klassiker-Updates „Joust X" und "Robotron 64" war in London leider nichts zu sehen.



"Youngblood" ist eine aufwendige Comic-Umsetzung mit Strategie-Schwerpunkt

GREMLIN INTERACTIVE

Nach dem fulminanten Erfolg der „MiB" ("Men in Black") kommt nun das Action-Adventure. Erst auf dem PC, dann auf der







Erst Qualifikation, dann WM: EA schlachtet die Weltmeisterschafts-Lizenz für '98 gleich doppelt aus.







Dauer-Action in trostloser Dark-Future-Atmosphäre: Der Lichtpistolen-Hammer "Judge Dredd" vermittelt trefflich das düstere Ambiente der Comic-Vorlage.





Der spritzige Fernlenk-"Buggy" brettert durch fantasievolle Landschaften

Playstation jagt Ihr getarnte Aliens und entschlüsselt Rätsel. „N2O" ist ein Quasi-Nachfolger zu „Nanotek Warrior", der mit noch nie dagewesener Effektvielfalt jeden Actionfan fasziniert. Im Inneren von 30 Röhren rast Ihr auf Rudel von Riesenkäfern zu und pumpt sie mit Raketen, Lichtwellen und Sperrfeuer aus dem Weg. Das Spiel mutet mit „Tempest X3"-ähnlichen Effekten wie ein Trip in eine andere Welt an. „Buggy" für Saturn und Playstation ist friedlicher und nicht ganz so hektisch: Ihr steuert Funk-Buggies, die durch gezieltes Durchfahren von Slalom-Toren Extras aktivieren. Sogar fliegen dürfen die Mini-Offroader, was Euch natürlich das Erreichen eines Spitzenplatzes entsprechend erleichtert! „Judge Dredd" führt Euch in eine düstere FMV-Welt, auf der Ihr als kompromißloser Ordnungshüter mit der Lichtpistole für Durchblick sorgt. Die Action wird von CD eingespielt, ab und zu tummeln sich Polygon-Kriminelle im Vordergrund. Ein optisch herausragender Shooter, bei dem Ihr auch zu zweit Frieden stiften dürft. Die "Actua"-Reihe kennt Ihr schon, der „Premier Manager '98" macht Euch auch zum Manager eines Vereins.

"Actua Tennis" konnte auf neuen LCD-Fernsehern ausprobiert werden

GROLIER INTERACTIVE

Der englische Multimedia-Profi arbeitet zur Zeit an drei PC-Umsetzungen für die Playstation: „Perfect Assassin" ist ein preisgekröntes Grafikadventure mit detaillierten Optiken von „Judge Dredd"-Zeichner Kev Walker. „Xenocracy" hingegen ist ein ausgewachsenes Weltraumepos, bei dem Ihr unser Sonnensystem vor Eindringlingen beschützt und durch Eure Handlungen die zukünftigen Missionen bestimmt. Nachrichten-Videos halten Euch über die Lage an der Sternenfront auf dem laufenden. „V 2000" schließlich ist die Fortsetzung des kultigen „Virus"-Originals, bei der Veteran David Braben erneut dabei ist. Hier vernichtet Ihr monströse Invasoren, die ein todbringendes Virus auf der Erde verbreiten.



"Xenocracy" auf dem PC: Auf der Konsole sieht der Weltraumkrieg nicht annähernd so schick aus.



"V 2000" von Veteran David Braben konfrontiert Euch mit garstigen Insekten-Mutationen

INFOGRAMES-OCEAN

Sieht man von "Hugo 2" für den Game Boy ab, gab nur wenig Neues am Stand des paneuropäischen Spieleriesen – denn über "Wetrix", "Viper" & Co. berichteten wir bereits in der letzten MAN!AC ("Ocean Live"). "Jersey Devil", ein Spiel, das in Atlanta bei Sony ausgestellt war, hat sich nun Ocean geschnappt: Der Möchtegern-Teufel debütiert in einem hochauflösenden 3D-Hüpfspiel. Der agile Mäuseheld durchstreift im "Batman"-Kostüm und mit Laser-Wumme in der Klaue komplexe Straßenzüge (siehe Preview ab Seite 6). Ebenso poppig präsentiert sich der 3D-Genre-Mix "Space Circus", den Infogrames nach seinem PC-Debüt im nächsten Jahr auch für das N64 ausliefern möchte.



Komischer 3D-Kauz aus Frankreich: Der "Space Circus" (Bild: PC-Version) beehrt 1998 auch das Nintendo 64.



Volle Action: "Crime Killer" schießen schnell und fragen hinterher.



"Powerboat" ist noch keine Konkurrenz zu "Rapid Racer", soll aber mit besserer Wasserphysik aufwarten.

INTERPLAY

Wenig Neues an der Shiny-Front: Immerhin wurde neben einer fortgeschrittenen, aber noch lange nicht fertigen „Wild Nines"-Version auch „Messiah", das neue PC-Spiel von David Perry gezeigt. Das Action-Rennspiel „Crimekiller" für die Playstation läuft nach wie vor mit konstant 50 Hz und spielt sich hervorragend: Düst mit Motorrad oder Streifenwagen durch die Stadt und ballert Flüchtige über den Haufen. Frohe Kunde für Trekkies: „Starfleet Academy" wird für die Playstation adaptiert. „Earthworm Jim 3D" lief nur auf PC, machte allerdings nicht den Eindruck, daß die Klasse der Vorgänger erreicht wird.

KALISTO

Die ehemalige Development-Tochter von Mindscape zeigte ein kleines, aber feines Line-Up aufwendiger 3D-Spiele. Neben "Dark Earth" (nur PC) und "Nightmare Creatures" wird die Filmumsetzung „The Fifth Element" (dt.: „Das fünfte Element") nicht mehr in diesem Jahr, sondern erst 1998 für die Playstation erscheinen. Durch die Verwendung einer ähnlichen 3D-Echtzeit-Technologie erinnert das Science-fiction-Abenteuer mit schöner Hauptdarstellerin etwas an „Nightmare Creatures" und soll ebenso kampflastig sein. Da es sich um die Umsetzung eines Films des Bilderkünstlers Luc Besson handelt, verspricht Kalisto eine Kameraführung nach allen Regeln der K.I. – wir sind gespannt.



Außer der rothaarigen Heldin gab's von der Filmumsetzung "Das fünfte Element" nicht viel zu sehen.



Kommt über Ocean-Infogrames: Feinde jeder Größenordnung (siehe Bild rechts) sind dem "Jersey Devil" auf den Fersen.

Eine ähnliche Grafiktechnik wie in "Nightmare Creatures" scheucht Leeloo in "Fifth Element" durch die 3D-Zukunft




Nach dem N64-Debüt auf der IFA lief "Nagano Olympics" in London auch auf der Playstation.

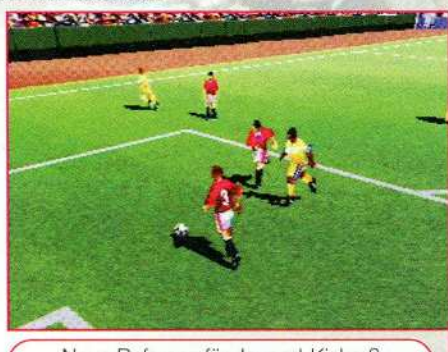
KONAMI

Das ECTS-Line-Up des japanischen Herstellers unterschied sich nur im Detail von den Spielen der IFA-Präsentation gut eine Woche davor: Neben der N64-Version fanden wir am Konami-Stand in London auch eine spielbare Playstation-Variante der verschneiten Sportsimulation „Nagano Olympic Winter Games". Wer sich für Konamis Programm 97/98 interessiert, blättert deshalb vor zu unserer IFA-Reportage ab Seite 30.

Dank Mindscape kommt Taitos Action-Gebolze "Super Football Champ" (Playstation) auch nach Europa.

MINDSCAPE

Trotz klarem Schwerpunkt auf dem PC-Sektor wird Mindscape auch den Konsolenbereich weiterhin mit Spielen versorgen. Vom japanischen Traditionshersteller Taito übernimmt die Pearson-Tochter „Super Football Champ" – trotz des irreführenden Namens keine Football-, sondern eine europataugliche Kickersimulation in 3D. Um sich gegen die starke Konkurrenz durchzusetzen, verläßt sich „Super Football Champ" auf Taitos Spielhallenerfahrung und wendet sich als schnelles und unkompliziertes Fußballspiel an den Action-Fan. Im eigenen Haus entwickelt wurde „World League Basketball", das 64 Nationalmannschaften auf den Court pfeift. Statistiken, Trikot-Design und FIBA-Regelwerk unterstützen den Authentizitäts-Anspruch. Bei „Supersonic Racers 2 XS" spielt Realismus wiederum keine Rolle, denn hier bolzen acht Comic-Autos durchs Terrain. Dem unterhaltsamen Vorgänger hat die „2XS"-Fortsetzung Abkürzungen und Geheimkurse voraus. Für Nintendo-Fans erfreulich ist Mindscapes Vorhaben, die angestaubte „Dream Team"-Lizenz durch voraussichtlich zwei N64-Entwicklungen zu nützen.



Neue Referenz für Joypad-Kicker? Segas "Worldwide Soccer '98" für den Saturn.



Willkommen in der Arena: Ubi Softs neues Playstation-Tennis läßt Euch sogar mit Specials hantieren!

UBI SOFT

Nach dem bereits in der letzten Ausgabe getesteten „F1 Pole Position 64" haben die Franzosen nur noch ein Konsolenspiel für 1997 angekündigt. „Arena Tennis" läßt Euch im Grand Canyon und vor den Pyramiden spielen. Zehn Cartoon-Cracks dreschen sich mit vielerlei Tricks die Bälle um die Ohren, ein Powerschlag hilft in Notsituationen. „Tonic Trouble" für das Nintendo 64 war erwartungsgemäß noch nicht zu sehen und wird erst Mitte 1998 fertiggestellt.

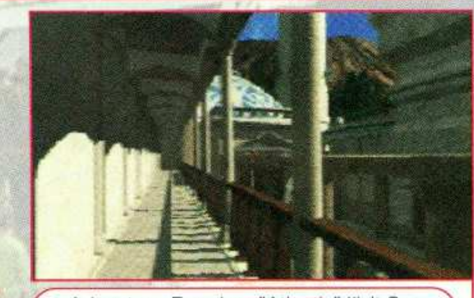
KURZ NOTIERT

Vom PC auf die Playstation

- Die Simulationsprofis von Empire setzen nicht nur ihren fulminanten Luxus-Flipper „Timeshock" für die Playstation um, sondern zeigten hinter verschlossenen Türen auch ein spielbares „Flying Corps"-Demo. Das Doppeldecker-Spektakel eroberte die PC-Welt im Sturm und soll sich auf der Playstation zu einer eher actionlastigen Luftschlacht wandeln.
- Auch hochkarätige Rennspielkonkurrenz erwächst den Playstation-Herstellern aus dem PC-Lager: Orange, das neue Joint-Venture des englischen Software-Publishers Europress und des deutschen Herstellers Software 2000, wird sein aufsehenerregendes „International Rally Championship" nach dem PC-Start auch für die Playstation umsetzen. Hinter dem Produkt steht das PS-erfahrene Team Magnetic Fields, dessen Kopf Shaun Southern u.a. die legendäre „Lotus"-Serie entwickelte.
- Auch von der skandinavischen Nonstop-Ballerei „The Reap" wird es laut Hersteller Gametek/Take 2 eine Playstation-Version geben. Auf der ECTS war jedoch nur das PC-Original zu sehen – eine erstaunlich spritzige Laser- und Partikelschlacht, die etwas an die „Zaxxon"-Hommage „Viewpoint" erinnert und das wohl gewaltigste Feuerwerk der Win'95-Welt veranstaltet.
- SCI steigt in die Playstation-Entwicklung ein: Neben einem indizierten Autorennspiel soll auch das Shoot'em-Up „Freak Flyers" und das Action-Strategiespiel „Baldies World" in Kürze erscheinen. Bis auf eine frühe Alpha-Version von „Freak Flyers" hatten die Engländer jedoch noch nichts zu zeigen. Für 1998 sind sieben weitere SCI-Spiele angekündigt, die meist vom PC umgesetzt werden.




Feurige Action von den "Nights"-Erfindern: "Burning Rangers" für den Sega Saturn.



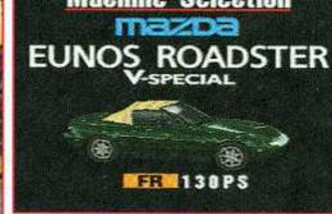
Adventure-Freuden: "Atlantis" lädt Saturn-Besitzer zum Grübeln und Forschen ein

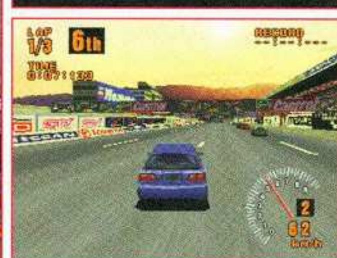
SEGA

Lassen wir Segas PC-Aktivitäten (Segasoft, Heat) mal außer Acht, lockte der Videospielpionier hauptsächlich durch das neue Spiel des Sonic-Teams in eine Suit des Hilton Olympia Hotel. „Burning Rangers" konfrontiert Euch mit einer Feuerkatastrophe, der Ihr als Mech-Held zu Leibe rückt. Auf Basis der verbesserten „Nights"-3D-Engine wirbeln die glühenden Stahlkammern samt Inventar um Euch herum. Ihr sprintet, hüpft und laßt Euer Lösch-Equipment kreisen, während gefangene Zivilisten um Ihr Überleben bangen. Ebenfalls auf den Einsatz




Rennen bis die Sohlen glühen: Die englischen Psygnosis-Verbündeten Traveller's Tales geben ihrem "Sonic R" für den Saturn gerade den letzten Feinschliff.



Sonys "Gran Tourismo" kommt aus Japan und kann sich schon jetzt mit den Playstation-Toptiteln messen: Grafik und Fahrgefühl sind tadellos.

von schnellem, surrealem 3D verläßt sich „Sonic R" – ein turbulentes Rennen, das nicht in Japan, sondern in England ersonnen wurde. Neben den Rollenspielen „Panzer Dragoon Saga" (auf vier CDs) und „Grandia" (entwickelt von den „Lunar"-Machern Game Arts) gefiel uns „Winter Heat", die Fortsetzung zu "Decathlete". Konami muß froh sein, daß dieses Saturn-exklusive Sportfest nicht mit ihrem „Nagano" auf die Piste geht...

Springfidel auf dem Saturn: Extreme Abfahrt mit "Steel Slope Sliders"




Cool und ambitioniert, bis jetzt aber noch etwas ärmliche Schattierungs-Optik: "Captain Blasto" ist ein Comic-Rambo.

"Steel Reign": Actionlastige Polygon-Panzerschlacht mit jeder Menge Grafikeffekten.

SUNSOFT

Nach dem Plattform-Wirrwar der letzten Jahre (Sunsoft unterstützte vom CDi bis zum SNES jede Hardware) konzentriert sich der Japano-Publisher nun auf Playstation und N64. In Deutschland erscheinen ungewöhnliche Titel wie das Okkultismus-Adventure „The Note" und die Wirtschaftssimulation „Burger Burger" über Laguna, ebenso wie „Chameleon Twist" für das N64. Dieses 3D-Geschicklichkeitsspiel wird seit '96 entwickelt und in diesen Tagen fertiggestellt. Der Clou am „Mario 64"-Konkurrenten ist die flexible Zunge des Helden, mit der Ihr die Hürden Eurer 360°-Reise meistert. Um Euch den Einstieg in die originelle, kinderfreundliche Spielmechanik zu erleichtern, haben die Entwickler einen Übungs-Modus integriert, in dem Ihr die verschiedene Zungen-Techniken erlernt! In einer Multi-Player-Arena wandelt sich das 3D-Jump'n'Run dann zu einer furiosen Zungenschlacht für vier (mehr auf Seite 10). Ebenfalls über Laguna erscheint die englischsprachige Version des Horror-Abenteuers „Devil's Deception", das im Original Tecmo produzierte, sowie „Myst 2: Riven", das Sunsoft nicht nur für die station, son auch für de Saturn lizensierte. Beide Versionen des schöngeistigen Abente ers in 7.000 hochauflösenden dern sollen noch 1997 erschei Schließlich ist mit „Ayrton Senna 2" die Fortsetzung eines Kart-Rennspiels angekündigt, das uns im ersten Anlauf nicht begeistern konnte.



Mampf-Manager: Sunsoft setzt auf die saftige Simulation "Burger Burger".




Zungenschlag exklusiv für das Nintendo 64: "Chameleon Twist" lockt mit einer unverbrauchten Spielidee.



Besser als der magere Vorgänger? Ende des Jahres schickt Sunsoft Ayrton Senna nochmal auf die Kart-Strecke.

SONY

Eine Riesenhalle diente dem Konsolen-Marktführer als Präsentationszelt für die erhofften Umsatzbringer „Parappa the Rapper" und „Final Fantasy 7". Doch auch andere kommende Hits wurden nicht nur auf Leinwände projeziert, sondern konnten auf über 150 Displays gespielt werden. Alle aktuellen Playstation-Titel, ob von Sony selbst oder von Drittanbietern, konnten hier getestet werden, während ständige Live-Shows die Vorzüge der Spiele in ohrenbetäubender Lautstärke betonten. „Kula Quest" heißt ein neues 3D-Tüftelspiel von „Game Design" in Schweden, bei dem Ihr eine Kugel durch eine Holzkonstruktion bugsiert und Extras einsammelt. Bei Namco lief erstmals eine fast fertige Version der Spielhallen-Schießbude „Point Blank", die




"Treasures of the Deep" von Namco als Artwork (ganz oben) und als Spiel (oben): Unspektakuläre Action.

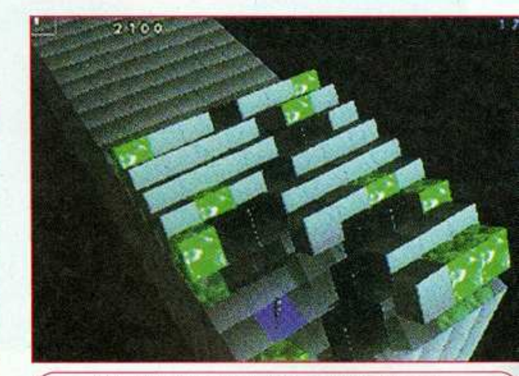


Eine FMV-Impression aus "Depth": Innovative Unterwasser-Forschung mit Sonargeräten.



"Medievil" von Sony Europe: Action-Adventure mit abgefahrener Grafik.

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER	GENRE	TERMIN
4x4 Offroad-Rally	Playstation	ASC	Rennspiel	1997
Ace Combat 2	Playstation	Namco	Flugsimulation	1997
Actua Golf 2	Playstation	Gremlin	Sport: Golf	1997
Actua Ice Hockey	Playstation	Gremlin	Sport: Eishockey	1997
Actua Soccer 2	Playstation	Gremlin	Sport: Fußball	1997
Arena	Playstation	SCI	Action	1998
Ark of Time	Playstation	Take 2	Adventure	1998
Atari Greatest Hits	Playstation/Saturn	GT Interactive	Oldie-Sammlung	1997
Atlantis	Saturn	Cryo/Sega	Adventure	1997
Auto Destruct	Playstation	Electronic Arts	Rennspiel/Action	1997
Ayrton Senna Kart Duel 2	Playstation	Gaps/Sunsoft	Rennspiel	1997
Baldies World	Playstation, Saturn	SCI	Action/Strategie	1998
Batman & Robin	Playstation	Acclaim	Action	1998
Beast	Playstation	Virgin	Beat'em-Up	1997
Baphomet's Fluch 2	Playstation	Virgin	Adventure	1997
Bug Riders	Playstation	GT Interactive	3D-Action	1997
Buggy	Playstation, Saturn	Gremlin	Rennspiel	1997
Burger Burger	Playstation	Gaps/Sunsoft	Wirtschaftssimulation	1997
Burning Rangers	Saturn	Sega	3D-Action	1998
Bushido Blade	Playstation	Squaresoft	Beat'em-Up	1997
Bust a Move 3	Playstation, Saturn	Acclaim	Geschicklichkeit	1997
Captain Blasto	Playstation	Sony	Action	1997
Castlevania 3D	Nintendo 64	Konami	3D-Action-Adventure	1998
Chameleon Twist	Nintendo 64	NSS/Sunsoft	3D-Jump'n'Run	1997
Clay Fighter Extreme	Playstation, N64	Interplay	Beat'em-Up	1997
Colin McRae World Rally	Playstation	Codemasters	Rennspiel	1998
Command & Conquer 2	Playstation	Virgin	Strategie	1997
Constructor	Playstation	Acclaim	Strategie	1998
Courier Crisis	Playstation	BMG	Action	1997
Crime Killer	Playstation	Interplay	Rennspiel	1998
Critical Depth	Playstation	GT Interactive	3D-Action	1997
Diddy Kong Racing	Nintendo 64	Nintendo	Rennspiel	1997
Dodgem Arena	Playstation	Take 2	3D-Action	1997
Dreams	Playstation	Cryo	3D-Action-Adventure	1998
Dungeon Keeper	Playstation	Electronic Arts	Action/Strategie	1998
Earthworm Jim 3D	Playstation, N64	Interplay	3D-Jump'n'Run	1998
Fatal Domain	Playstation	SCI	Ego-Shooter	1998
FIFA'98: WM-Qualifikation	Playstation, Saturn, N64	Electronic Arts	Sport: Fußball	1997
Fifth Element, The	Playstation	Kalisto/Gaumont	3D-Action	1998
Flying Corps	Playstation	Empire	3D-Action	1998
Formula Karts	Playstation	Telstar	Rennspiel	1997
Forsaken	Playstation, N64	Acclaim	Action	1998
Freak Flyers	Playstation	SCI	3D-Shoot'em-Up	1998
G.A.S.P.	Nintendo 64	Konami	3D-Beat'em-Up	1998
Gex 2	Playstation	BMG	3D-Jump'n'Run	1998
Ghost in the Shell	Playstation	Sony	Action	1997
Goemon	Nintendo 64	Konami	Action-Adventure	1997
Grand Theft Auto	Playstation	BMG	Action/Rennspiel	1997
Grandia	Saturn	Game Arts/Sega	Rollenspiel	1997
Head Hunter	Playstation	SCI	Action-Adventure	1998
House of the Dead	Saturn	Sega	Gamegun-Shooter	1998
Int. Rally Championship	Playstation	Europress	Rennspiel	1998
Joe Blow	Playstation	Telstar	3D-Jump'n'Run	1997
Joust X	Nintendo 64	GT Interactive	Action	1997
Judge Dredd	Playstation	Gremlin	Gamegun-Shooter	1997
Kula Quest	Playstation	Sony	Geschicklichkeit	1997
Lamborghini Racing	Nintendo 64	Titus	Rennspiel	1997
Mace - The Dark Age	Playstation, N64	GT Interactive	Beat'em-Up	1997
Magic: Armageddon	Playstation, N64	Acclaim	Action	1998
Magic: Battlemage	Playstation, Saturn	Acclaim	Strategie	1997
MDK	Playstation	Interplay	Action	1997
Medievil	Playstation	Sony	Action-Adventure	1997
Men in Black	Playstation	Gremlin	Action-Adventure	1998
Metal Gear Solid	Playstation	Konami	3D-Action-Adventure	1998
Moto Racer	Playstation	Electronic Arts	Rennspiel	1997
Motocross	Playstation	Acclaim	Rennspiel	1998
N2O	Playstation	Gremlin	Shoot'em-Up	1998
Nagano Winter Games	Playstation, N64	Konami	Sport	1997



Statt "IQ" bald als "Kurushi" im Handel: Sony's Denkspiel wurde als Import in MAN!AC 8/97 mit 61% Spielspaß getestet.

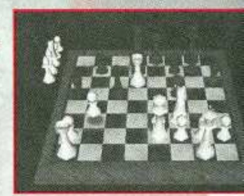
mit dem Guncon gespielt wird, und das technisch durchschnittliche Untersee-Actionspiel „Treasures of the Deep". Sony selbst zeigte u.a. das Comic-Golf „Everybody's Golf", die actionlastige Panzerschlacht „Steel Reign", das hochauflösende Action-Adventure „Medievil" und das Echtzeit-Strategical „Z". Bei „Depth" erkundet Ihr als Unterwasser-Forscher tiefe Riffs. „Gran Turismo" ist ein vielversprechendes Rennspiel, das von MGM entwickelte „Wargames" ein Echtzeit-Strategiespiel, bei dem Ihr an der Schlacht beteiligte Panzer und Helis auch selber steuern dürft.


Namco präsentierte mit "Kudoa" ein farbenfrohes Action-Adventure.


"Broken Sword 2" für die Playstation: Bei uns kommt der Titel als "Baphomet's Fluch 2" in den Handel.

TITUS

Während sich "Lamborghini" auf dem Nintendo 64 seiner Fertigstellung nähert und mit viel Glück noch Ende November in den Läden liegt, erscheint das hochauflösende "Virtual Chess 64" erst 1998. Mit einer Rechenroutine, die den ersten Platz bei der "World Championship '96" für Schachcomputer belegte, sollten auch Turnierspieler und Profis Probleme beim Duell gegen mehrere CPU-Spieler zugleich (!) haben.


"Virtual Chess 64" läßt Euch sogar Vierspieler-Simultanpartien üben.



In Kürze im MAN!AC-Test: Obwohl "Lamborghini" auf der ECTS nicht spielbar war, soll es "fast fertig" sein.



"Formula Karts" für die Playstation: Die abwechslungsreichste Kart-Simulation.

Dauergast in MAN!AC-Messeberichten: Telstars "Wreckin' Crew".

TELSTAR

Schon auf der letzten ECTS zeigte man „Wreckin' Crew", jetzt ist das von „Street Racer" inspirierte Comic-Gerase fast fertig – und dem Vorbild grafisch immer noch unterlegen. „Formula Karts" erscheint auch für die Playstation: Das Rennspiel wirkte mit flüssiger, aber etwas karger Streckengrafik durchaus ansprechend. Beim 3D-Hüpfspiel „Joe Blow" springt Ihr durch sechs Welten und schaltet Polygon-Gegner durch heftiges Blasen aus.



"Joe Blow" bläst bisher nur auf dem PC: Der kleine Knirps hat verglichen mit anderen Charakteren leider wenig Charme.

COMMAND & CONQUER
Teil 2: ALARMSTUFE ROT



Das Original, die zweite: Technisch hat sich "C&C" weiter verbessert.

VIRGIN

Im gigantischen Alien-Kokon wuselten großhirnige Außerirdische herum, während Fachbesucher unter den klimatisch nicht angepaßten Verhältnissen schwitzten: Bis zu 40 Grad mußte aushalten, wer einen Blick auf das „Star Gladiator"-ähnliche Prügelspiel „Beast" werfen wollte. Die „Resident Evil 2"-Demo, die dem „Director's Cut" beiliegen wird, ist nun fertiggestellt und sieht mit Unmengen realistisch wankender Zombies klar besser als der Vorgänger aus. Gleiches gilt für „Command & Conquer: Alarmstufe Rot", das mit Mausunterstützung glänzt.



Grobe Keile mit miesgelaunten Gladiatoren: Hudson Softs "Beast" sieht hervorragend aus und könnte einer der Prügel-Hits zu Weihnachten sein.

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER	GENRE	TERMIN
NASCAR '98	Playstation, Saturn	Electronic Arts	Rennspiel	1997
NBA Hangtime	Playstation	GT Interactive	Sport: Basketball	1997
NBA In the Zone '98	Playstation, N64	Konami	Sport: Basketball	1998
NBA Jam '98	Playstation, N64	Acclaim	Sport: Basketball	1998
NBA Live '98	Playstation, Saturn	Electronic Arts	Sport: Basketball	1997
NFL Quarterback Club '98	Nintendo 64	Acclaim	Sport: Football	1998
NHL '98	Playstation, Saturn	Electronic Arts	Sport: Eishockey	1997
NHL Open Ice	Playstation	GT Interactive	Sport: Eishockey	1997
Note, The	Playstation	Sunsoft	Adventure	1997
Nuclear Strike	Playstation	Electronic Arts	Action	1997
One	Playstation	ASC	Action	1998
Pandemonium 2	Playstation	BMG	3D-Jump'n'Run	1997
Panzer Dragoon Sage	Saturn	Sega	Rollenspiel	1998
Paperboy	Nintendo 64	Mindscape	Action	1998
Pax Corpus	Playstation	Cryo	3D-Action	1997
Perfect Assassin	Playstation	Grolier	Adventure	1998
Point Blank	Playstation	Namco	Gamegun-Shooter	1997
Populous: The Third Coming	Playstation	Electronic Arts	Strategie	1998
Power Boat Racing	Playstation	Interplay	Rennspiel	1998
Premier Manager '98	Playstation	Gremlin	Sport: Management	1997
Quad Assault	Playstation, Saturn	SCI	Shoot'em-Up	1998
Rally	Playstation	SCI	Rennspiel	1998
Rampage World Tour	Playstation	GT Interactive	Action	1997
Reboot: Countdown Chaos	Playstation	Electronic Arts	Action	1998
Red Asphalt	Playstation	Interplay	Rennspiel/Action	1997
Resident Evil 2	Playstation	Virgin	Action-Adventure	1998
Resident Evil Director's Cut	Playstation	Virgin	Action-Adventure	1997
Return Fire	Saturn	GT Interactive	Action/Strategie	1997
Rascal	Playstation	Psygnosis	3D-Jump'n'Run	1998
Riven	Playstation, Saturn	Acclaim/Sunsoft/Sega	Adventure	1998
Robotron X	Nintendo 64	GT Interactive	Action	1997
Rush Down	Playstation	Canal+	Sport	1998
San Francisco Rush	Nintendo 64	GT Interactive	Rennspiel	1997
Shadowman	Nintendo 64	Acclaim	Action	1998
Sign of the Sun	Playstation	Take 2	Action-Adventure	1997
„Soccer" (Arbeitstitel)	Nintendo 64	Acclaim	Sport: Fußball	1998
Soccer 98	Playstation	Canal+	Sport: Fußball	1998
„Soccer" (Arbeitstitel)	Playstation	BMG	Sport: Fußball	1998
Sonic R	Saturn	Sega	Rennspiel	1997
Space Circus	Nintendo 64	Infogrames	3D-Jump'n'Run	1998
Spirit Master	Playstation	Acclaim	Beat'em-Up	1998
Starfleet Academy	Playstation	Interplay	Simulation	1998
Steel Reign	Playstation	Sony	Action	1997
Super Football Champ	Playstation	Mindscape	Sport	1997
Supersonic Racers 2XS	Playstation	Mindscape	Rennspiel	1997
Tennis Arena	Playstation	UBI Soft	Sport: Tennis	1997
Test Drive 4	Playstation	Electronic Arts	Rennspiel	1997
Theme Hospital	Playstation	Electronic Arts	Strategie	1998
Time Crisis	Playstation	Namco	Gamegun-Shooter	1997
Toca Touring Car	Playstation	Codemasters	Rennspiel	1997
Tonic Trouble	Nintendo 64	UBI Soft	3D-Jump'n-Run	1998
Touring Car Championship	Saturn	Sega	Rennspiel	1998
Treasures of the Deep	Playstation	Namco	3D-Action	1997
Turok 2	Nintendo 64	Acclaim	3D-Action	1998
Ubik	Playstation	Cryo	Strategie/Action	1997
Ultimate Response	Playstation	SCI	Strategie	1998
V 2000	Playstation	Grolier	Action	1998
Wargames	Playstation	MGM	Action/Strategie	1997
Wargods	Nintendo 64	GT Interactive	Beat'em-Up	1997
Wild Nines	Playstation	Interplay	Action	1998
Winter Heat	Saturn	Sega	Sport	1998
World League Basketball	Playstation	Mindscape	Sport	1998
Wreckin' Crew	Playstation	Telstar	Rennspiel	1997
WWF Warzone	Playstation, N64	Acclaim	Sport: Wrestling	1998
X-Files	Playstation	Fox	Adventure	1997
Xenocracy	Playstation	Grolier	Shoot'em-Up	1998
Z	Playstation	Sony	Strategie	1997
Z	Saturn	GT Interactive	Strategie	1997

THE BRITISH GAMES INVASION

BRITSOFT RULES

CTW September 8th 1997

Britsoft '97

Die Spielerebellen

Die englische Fachpresse jubelt: Spiele "Made in the UK" sind gefragt wie nie zuvor. Jede Woche formiert sich ein neues "All-Star"-Entwicklungs-Team. MAN!AC stellt Euch die vielversprechendsten Britsoft-Spieleschmieden vor.

Sie kommen aus guten Häusern (Bullfrog, DMA, Rare und Gremlin) und haben viel vor: Die jüngste Generation englischer Spieleentwickler will in die Fußstapfen erfahrener Vorbilder treten und kassiert bereits vor der ersten Produktpräsentation massig Lorbeeren – und hochdotierte Verträge. Allein in diesem Jahr gründeten Designer und Programmierer, denen die Büros ihrer etablierten Arbeitgeber zu eng wurden, ein Dutzend neue Entwicklungs-Teams. Die vielversprechendsten "Start-Ups" Englands stellen wir Euch auf dieser Seite vor. Schweißfüße, rote Limonen und Löwenköpfe – von den aufgeführten Newcomern werdet Ihr noch hören. *wi*

CONFOUNDING FACTOR

GEGRÜNDET: 1997
CHEF-KREATIVE: Toby Gard, Paul Douglas
CREDITS: Tomb Raider
PUSBLISHING-PARTNER: Interplay

Hinter der jüngsten Neugründung der englischen Software-Industrie stehen die beiden "Tomb Raider"-Macher Toby Gard (Grafik) und Paul Douglas (Programmierung), die, statt wie geplant in die USA überzusiedeln, nun im Westen der englischen Insel ein eigenes Studio betreiben. "Nach dem Erfolg von Tomb Raider umwarben uns viele renommierte Firmen", erzählte Toby Gard dem englischen Handelsmagazin CTW. "Brian Fargo und Interplay sind dafür bekannt, daß sie die Qualität eines Spieles über alles stellen. Kombiniert mit ihrer weltweiten Präsenz waren sie für uns eine offensichtliche Wahl." Ob sich der Deal auch für Interplay lohnt, wird sich wohl erst kurz vor der Jahrtausendwende herausstellen, denn erst dann hat Confounding mit "Leviathan" das erste Spiel fertig.

LIONHEAD

GEGRÜNDET: 1997
CHEF-KREATIVE: Peter Molyneux, Mark Webley u.a.
CREDITS: Populous, Syndicate, Theme Park u.a.
PUBLISHING PARTNER: Electronic Arts

Zusammen mit dem Rollenspiel-Guru und Games-Workshop-Gründer Steve Jackson ("Fighting Fantasy") lief Peter Molyneux vor wenigen Wochen die unabhängige Entwicklungsfirma "Lionhead" ins Leben. Obwohl ihn Electronic Arts angesichts seiner Bullfrog-Flucht zur Persona-Non-Grata erklärte, entschloß sich Molyneux, die ersten Spiele für den Software-Giganten zu entwickeln – "denn welche Firma hat eine stärkere weltweite Distribution?" Auf der ECTS in London trafen wir Molyneux, Jackson sowie Produzent Mark Webley und das 23jährige Code-Wunderkind Demis Hassabis. Neben einem PC-Spiel wird Lionhead definitiv auch einen exklusiven Konsolentitel entwickeln. Laut Molyneux sei es zweitrangig, für welche Plattform: Momentan spreche man sowohl mit Sony als auch mit Nintendo. Sobald die Verhandlungen abgeschlossen sind, werden Molyneux und seine Partner ihr Konzept einer 100% interaktiven Spielewelt umsetzen.



Exklusiv-Entwicklung für N64 oder Playstation: Peter Molyneux.

PURE

GEGRÜNDET: 1997
CHEF-KREATIVE: Harry Holmwood, Richard Groves, Doug Telford
CREDITS: Simisle, Azrael's Tear, Total NBA
PUBLISHING-PARTNER: Psygnosis, Eidos

Unter den Pure-Gründern ist K.I.- und Sound-Programmierer Harry Holmwood der einzige Playstation-Spezialist, der Rest wechselt vom PC in die Cross-Plattform-Branche: Für den Entwickler Intelligent schrieben Richard Groves, Art Director Andy Knott & Co. "Sim Isle" (Maxis), "USS Ticonderoga" und "Azrael's Tear" (Mindscape) – jetzt arbeitet Pure an "Respect Inc." (für Psygnosis) und "Lunatik". Letzteres wird von Eidos vermarktet, die eine Minderheitenbeteiligung an Pure erwarben.

Intelligente Action-Spiele für Playstation und Win95: Pure Entertainment.

RED LEMON

GEGRÜNDET: 1997
CHEF-KREATIVE: Andy Campell, Andy Findlay, Laurent Noel
CREDITS: Actua Soccer, Euro 96
PUBLISHING-PARTNER: Ocean, Eidos

Die Eigenbeschreibung "Englands jüngster und aufregendstes Entwickler" ist zumindest in Hinsicht auf das Alter überholt und ob sich als Red Lemon das "most exciting" Team der Insel versammelt, gilt es erst noch zu beweisen. Vor der Gründung ihrer Company arbeiteten Andy Campell, Andy Findlay und Laurent Noel für Gremlin an "Actua Soccer" und "Euro 96". Nachdem die Gründer den mit 20.000 Pfund dotierten Preis als Schottlands "Business Start-Up of the Year" kassierten, wurde auf zwölf Leute aufgestockt und bei Eidos und Ocean unterzeichnet. Über Red-Lemon-Spiele wurden bislang nur die Zielplattformen bekannt: PC und Playstation.

EIGHTH WONDER

GEGRÜNDET: 1997
CHEF-KREATIVE: Oliver Davies, Olivier Norton, Steve Patrick u.a.
CREDITS: Diddy's Kong Quest, KI
PUBLISHING PARTNER: Sony

Als "Nicht-Ereignis nahe an der Grenze zur Lächerlichkeit" tat Nintendo-US-Chef Howard Lincoln die Desertation von sechs Rare-Entwicklern offiziell ab – seltsam, daß einer der mächtigsten Manager der Branche dieses "Nicht-Ereignis" dennoch kommentiert. Momentan werben die Rare-Deserteure unter dem neuen Firmennamen "Eighth Wonder" mit dem markanten Lincoln-Zitat um neue Mitarbeiter aus dem 3D- und SGI-Sektor. Spiele für das N64 wollen die Engländer aber nicht mehr entwickeln, sondern ausschließlich für den Erzkonkurrenten Sony werkeln. Auf vorerst drei Playstation-Spiele hat sich das "Achte Weltwunder" verpflichtet – nähere Details existieren noch nicht.

VIZ INTERACTIVE

GEGRÜNDET: 1997
CHEF-KREATIVE: Scott Maxwell, Robbie Grahem
CREDITS: Unirally, Silicon Valley
PUBLISHING-PARTNER: Hasbro, Interplay

Als einziger Britsoft-Newcomer hat Viz Interactive keinen Background im Spiele-Business. Bevor die Schotten mit Hasbro und Interplay abschlossen, beschäftigten sie sich mit Videoschnitt und Computergrafik. Erst kürzlich sicherte sich Viz-Chef Chris van der Kuyl durch die Rekrutierung der beiden DMA-Programmierer Scott Maxwell und Robbie Grahem ("Unirally" für Nintendo) das notwendige Spiele-Knowhow. Über die ersten Viz-Projekte haben wir in MAN!AC 8/97 ("Earthworm Jim 3") und 10/97 (""H.E.D.Z") bereits berichtet.


Holte sich Manpower bei DMA: Viz-Boß Chris van der Kuyl.

MUCKY FOOT

GEGRÜNDET: 1997
CHEF-KREATIVE: Mike Diskett, Guy Simmons, Fin McGechie
CREDITS: Theme Park, Magic Carpet, Syndicate Wars
PUBLISHING PARTNER: nicht bekannt

Im Schatten von Design-Großmeister Peter Molyneux stahlen sich drei weitere Bullfrog-Veteranen aus der Obhut von Electronic Arts.: Die Namen Diskett, Simmons und McGechie findet Ihr in fast allen Bullfrog-Spielen der letzten Jahre, damit zählen die "Mucky Foot"-Gründer zu Englands erfolgreichsten Entwicklern. An einen Publisher haben sich die Rebellen noch nicht gebunden, auch über die ersten Spielkonzepte ist nichts bekannt.

Großstadt in Rage

Während die PC-Version der Räuberraserei „Grand Theft Auto" bereits erhältlich ist, bastelt DMA fleißig an der Playstation-Umsetzung. MAN!AC hat im schottischen Dundee den Entwicklern über die Schulter geschaut.

Das Leben auf der Straße ist hart: Als dicker Verbrecherboß, durchtriebenes Gangster-Flittchen oder durchtrainierter Kleinganove verschreckt Ihr in „Grand Theft Auto" die Bürger der amerikanischen Großstädte Miami, New York und San Francisco. Ob Ihr mit gezogener Pistole durch die Fußgängerzonen und Stadtparks lauft oder mit geklauten Autos durch die Straßen heizt, bleibt dabei Euch überlassen.

Gespickt mit Seitengassen: Auf dem Leveleditor erkennt Ihr den Umfang der riesigen Städte.

Aus der Vogelperspektive beobachtet Ihr Euren Antihelden: Erst schlendert Ihr unauffällig durch den Großstadtverkehr, dann beginnt Ihr urplötzlich mit rücksichtslosem Terror. Ihr zerrt einen Geschäftmann aus seinem Mercedes, zwängt Euch selbst hinter's Steuer und geht mit seinem Benz auf Kollisionskurs mit Krankenwägen,



Keine Gnade für Sonntagsfahrer: Am hellichten Tag eröffnet Ihr das Feuer.

Bussen und Limousinen. In jeder Stadt begegnen Euch ca. 20 verschiedene Wagenmodelle. Jedes hat dabei eine Spezialfunktion, die Ihr per Feuerknopf aktiviert: Schaltet der Krankenwagen sein Blaulicht ein, machen die anderen Verkehrsteilnehmer eilig Platz, der Feuerwehrwagen spült Passanten und Kleinwagen kurzerhand mit dem Wasserwerfer von der Straße. Auch Geheimfahrzeuge warten in Nebenstraßen und


Power-Slide: Mit quietschenden Breitreifen zieht Ihr schwarze Gummispuren über Gehsteig und Asphalt.

Privatwegen auf Euch: Der gut getarnte Panzer walzt alle anderen Verkehrsteilnehmer nieder und sprengt den langen Arm des Gesetzes mit der Bordka-

IN DER RAUMSTATION DER IRREN TOONS

Silicon Valley

Auch DMAs Nintendo-64-Projekt „Silicon Valley" nimmt Form an: Im kunterbunten 3D-Jump'n'Run schlüpft Ihr in die Körper von mutierten Löwen, Flöhen und Ratten und nützt deren Fähigkeiten, den jeweiligen Ausgang in 30 Eis-, Berg- und Asphaltlevels zu finden. Während Ihr als Hase mit mutigen Hopsern entlegene Plattformen besucht und mit dem Floh Hunde bewußtlos piekst, watschelt Ihr als Pinguin durch den Schnee und rollt eine riesige Schneekugel, um sie vor den Ausgang eines Labyrinths zu wälzen. Dabei wechseln sich Action-, Rätsel- und Hüpfelemente geschickt ab: Ihr nehmt an Wettrennen teil, ballert als Kampffliegerdackel im Tiefflug auf Schafe, betätigt Schalter für Aufzüge und hüpft von Eisplattform zu Eisplattform. Wie in "Super Mario 64" dreht Ihr mit den C-Knöpfen die Kamera um 360° und zoomt in drei Stufen ans Geschehen. Bei unserem Besuch blickten wir den Programmierern bei der Entwicklung einer Lianen-Physik über die Schulter: Klammert Ihr Euch im Affenkostüm an ein Seil, pendelt Ihr durch seitliches Lenken hin und her. Da Ihr einige Sekunden ausschwingt, sind durch Wechseln der Kamera-Perspektive auch kreisrunde oder ovale Flugbahnen möglich.


Mit dem langen Stachel des Flohs piekst Ihr Hunde bewußtlos


Start bei strömendem Regen: Der Tiefflug-Dackel ist mit einem Bordgeschütz und begrenzter Munition ausgestattet.

Um die optimale Spielbarkeit zu erreichen, haben die Programmierer der Physik-Routinen immer ein Joypad bei der Hand.



Highspeed-Prüfung auf der Rennbahn: Mit Maus, Hund und Fuchs ringt Ihr um die Erstplazierung.

gangster

Flucht auf mehreren Ebenen: Auch über Fußgängerbrücken entkommt Ihr dem langen Arm des Gesetzes.

Die Cops kommen! Hört Ihr erst einmal die Sirenen heulen, solltet Ihr schnell die Waffen ziehen.

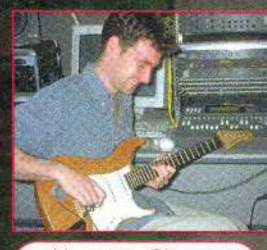
Für korrekte Körperhaltung editiert DMA Euren 3D-Gangster auf einer Indy-Workstation

none. In Kisten findet Ihr MGs, Bazookas und Flammenwerfer, mit denen Ihr Passanten bedroht und Polizeiwagen verwüstet. Sinn des brutalen City-Besuches: Jede Leiche und jeder Crash bringt Euch Zerstörungspunkte, die Euch bei großem Vorstrafenregister in der Fahndungsliste auf die ersten Plätze befördern. Euer Ziel ist es, Staatsfeind Nummer 1 zu werden – und das in jedem der drei Levels. Dazu benötigt Ihr eine jeweils festgelegt Punktzahl (im ersten Bundesstaat 1.000.000), die Ihr nur durch einige der 120 Spezialmissionen erreicht: Entdeckt Ihr am Straßenrand eine Telefonzelle, klingelt Ihr bei Eurem Auftraggeber durch, der Euch für Überfälle, Diebstähle und Mord engagiert. Habt Ihr einen verräterischen Spitzel von der Straße gedrängt oder den Polizeichef auf einer Pressekonferenz angeschossen, kassiert Ihr einen der begehrten Multiplikatoren, der Euren Punktgewinn pro Crash erhöht. Außerdem entdeckt Ihr versteckte Stunt-Missionen, die Euch für halsbrecherische Manöver und rücksichtslose Fahrweise belohnen. Erwischt Euch ein Cop, jagt er Euch zu Fuß oder mit dem Dienstwagen durch die Stadt. Seine Kollegen nehmen ebenfalls die Verfolgung auf, der eingestellte Schwierigkeitsgrad beeinflußt dabei die Anzahl der Polizisten und ihr Teamwork-Talent. Haben Euch die Cops auf einer Kreuzung oder im Stadtpark gestellt oder gar niedergeschossen, wandert Ihr für alle Zeiten ins Kittchen oder gleich in die Grube: Das Ende einer verheißungsvollen Gangsterkarriere.
Im Gegensatz zur PC-Vorlage wird die Playstation-Version keinen "Death Match"-Multiplayer-Modus besitzen, auch Grafikdetails werden der Speicherkürzung zum Opfer fallen. Die künstliche Intelligenz bleibt jedoch weitgehend unangetastet: Alle Einwohner haben ihren eigenen Kopf und steuern ihre Fahrzeuge nach Belieben durch die Straßen oder unternehmen einen Einkaufsbummel. Die geschieht auch, wenn Ihr Euch in einem anderen Stadtteil befindet. Im Gegensatz zur PC-Version werden nur angrenzende Wohnblöcke berechnet, in anderen Gebieten steht der Verkehr derweil still. Laut DMA werdet Ihr davon aber nichts bemerken – direkt um Euch herum ist immer die Hölle los! *oe*


Zündeln erlaubt: Mit dem Flammenwerfer verwandelt Ihr die Straßen in ein Feuerinferno.


Gruppen-Posing vor dem Firmengebäude: Das "Grand Theft Auto"-Team stellt sich der MAN!AC-Kamera.


Wer im Glashaus sitzt, sollte nicht mit Steinen werfen: Im DMA-Hauptquartier herrscht ein ruhiges Klima.



Vernetzte Gitarre: In DMAs Sound-Dungeon entstanden bereits die Melodien zu Gremlins "Actua"-Sportspielserie.



Unbesiegbar mit dem Panzer: Mit seinen Ketten überrollt Ihr jeden Gegner, die Kanone richtet donnernd ein Inferno an.

TITEL	Grand Theft Auto
HERSTELLER	BMG
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Anfang 1998

Brutale 3D-Gangster terrorisieren amerikanische Großstädte: Ihr klaut Autos, überfallt Banken und drängt Cops von der Straße.





Der Pfeil weist Euch den Weg zu Eurem nächsten Auftrag: Für jede erfüllte Mission kassiert Ihr einen Punktemultiplikator.


Drei auf einen Streich: Mit Eurem Fluchtwagen überfahrt Ihr herumlaufende Passanten.



Sega Dural
Alliiert in die Zukunft

Sega-Hardware sein, gleichzeitig aber billig genug für den Massenmarkt. Schafft der einstige Videospielgigant den Spagat zwischen Preis und Power?

Als Sega 1995 seinem Millionen-Seller Mega Drive eine mächtige 32-Bit-Konsole folgen ließ, war nicht abzusehen, daß die nächsten Jahre dem Konkurrenten Sony gehören sollten. Doch bald nach dem (nahezu zeitgleichen) Start von Saturn und Playstation, zog Sony in der Gunst der Spieler weltweit davon. Sega sackte von der ewigen "Nummer 2" zum abgeschlagenen Dritten im Videospiel-Business ab und begann, statt ins Konsolengeschäft heftig in den PC-Bereich zu investieren. Doch zur reinen Software-Firma möchte Sega nicht werden: Gerüchte, die seit zwölf Monaten von einer neuen Sega-Konsole sprechen, haben sich zu Facts verdichtet.

Wie berichtet fährt Sega mit dem Saturn-Nachfolger „Dural“ eine andere Strategie und möchte statt einer eigenständigen Super-Konsole vor allem eine Plattform für Konvertierungen in alle Richtungen schaffen. Auf die Verwandtschaft zum PC legen die Sega-Strategen viel wert: Konvertierungen von Windows auf Konsole (und zurück) müssen ohne großen Aufwand möglich sein, um die Entwicklungskosten zu rechtfertigen und eine gute Spieleversorgung zu sichern. Segas ursprünglicher Plan, die im PC-Bereich erfolgreichen 3D-Beschleuniger von 3D-FX zu verwenden, ist mittlerweile gestorben (siehe Kasten), dafür hat Sega mit Microsoft abgeschlossen. Deren „Windows CE“-Betriebssystem ist eine abgespeckte, benutzerfreundliche Version von Win95, die der Software-Marktführer für den Einsatz in Handheld-PCs (HPCs) und Unterhaltungselektronik (z.B. Settop-Boxen) ersann. Mögen Microsoft-Gegner auch stöhnen: Voraussichtlich wird Segas Dural mit „Windows CE“ arbeiten. Das kommt den Plänen des Sega-Partners Hitachi entgegen, der bereits die Chips für den Saturn lieferte und seit 1994 an „Windows CE“-freundlichen Bausteinen bastelt. Im Saturn fanden sich "SH-2"-RISC-CPUs, der Nachfolger SH-3 ist wiederum die erste Wahl für HPC-Bauer wie Casio, die schon jetzt auf das „Windows CE“-Betriebssystem setzen. Die beiden Einsatzgebiete vereinen sich in Segas Dural, der von Hitachis brandneuer SH-4-RISC-CPU angetrieben werden soll. Im Gegensatz zu den älteren SH-1- und SH-2-Chips sind SH-3 und SH-4 durch Windows CE kompatibel. Der neben Hitachi und Microsoft dritte Sega-Partner ist NEC, der mit Videologic (England) die „Power VR“-3D-Beschleuniger baut. Mit der zweiten Power-VR-Generation möchte NEC die Vormachtstellung von 3D-FX („Voodoo“) im PC-Bereich angreifen. Sega scheint an die Initiative zu glauben und hat sich für den Power-VR-Einsatz als Grafiksystem im Dural entschlossen. Sollte sich „Power-VR 2“ als 3D-Beschleuniger für den PC durchsetzen, käme Sega das entgegen, denn die Umsetzungen von PC-Spielen auf den Dural wäre stark vereinfacht (Power-VR unterstützt Open GL und D3D, Schnittstellen zur PC-Spielewelt). Außerdem verringert die Verwendung solcher in großen Stückzahlen



Neben Sega-Spielen ist für die Dural-Konsole auch eine PC-Umsetzung im Gespräch: "Messiah" von David Perry's Shiny-Team.

Welcome to HITACHI

Microsoft Windows CE

Hitachis neue RISC-Chips der SH-Serie sind auf Microsofts "Win CE" zugeschnitten...



...ob dem mobilen Betriebssystem des Software-Marktführers der Durchbruch gelingt, ist jedoch nicht sicher.

Sega Dural: Technische Daten

Auf Basis von Chip-Spezifikationen (NEC, Hitachi, Yamaha)

CPU	
Typ:	Hitachi SH-4
Architektur:	64-Bit-RISC
	360 MIPS
Cache: (instruction/data)	8K/16K
Taktfrequenz:	200 MHz
SPEICHER	
Main:	8 MByte
Video:	8 MByte
Audio:	2 MByte
GRAFIK-HARDWARE	
Co-Prozessor:	NEC/Videologic "Power-VR 2"
Auflösung:	640x480 bis 1028x768 Pixel
Polygone/sec:	1,1 Millionen
SOUND	
Co-Prozessor:	Yamaha/ARM 7
Architektur:	32-Bit-RISC
Kanäle:	64
SONSTIGES & GERÜCHTE	
	Modem, vier Joypad-Ports mit je einem Memory-Card-Slot, Massenspeicher: DVD- oder 12fach CD-ROM
Spiele:	„Virtua Fighter 3“, „NBA Action“, „Allstar Hockey“, „World Series Baseball“, „Super GT“ und Shiny Entertainments „Messiah“

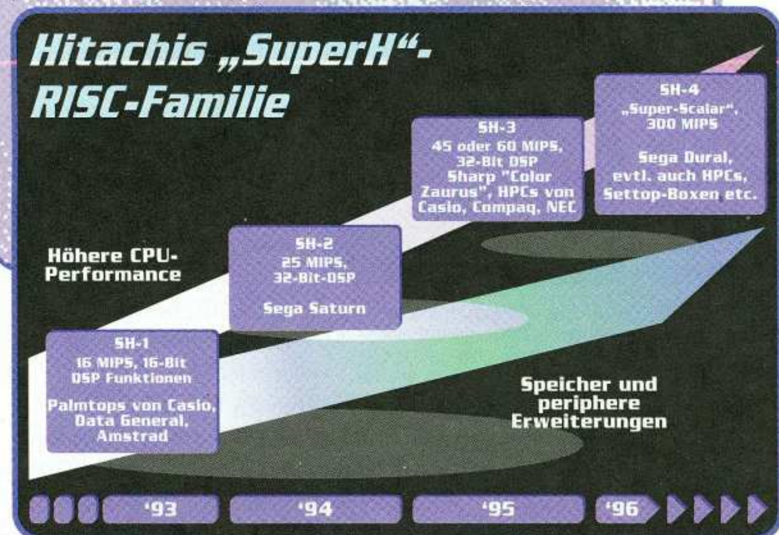
3DFx verklagt Sega

Segas Absage an den amerikanischen Chip-Entwickler 3D-FX, deren Voodoo-Beschleuniger für die neue Videospielkonsole verwendet werden sollte, beschäftigt jetzt die kalifornischen Gerichte: Anfang September reichte 3D-FX Technologies eine Klage gegen Sega und den Technik-Partner NEC ein.

Anfang des Jahres versprach Sega, den Börsengang von 3D-FX mit dem Kauf eines Aktienpaketes zu unterstützen und Voodoo-Beschleuniger als Grafikhardware für den geplanten Saturn-Nachfolger „Black Belt" zu verwenden. Als Sega sich vor einigen Wochen aus dem Abkommen zurückzog, brachen die 3D-FX-Aktien kurzzeitig ein. Gleichzeitig kündigte ein Teil des „Black Belt"-Entwicklungs-Teams bei Sega.

Dann wurde bekannt, daß Sega nun statt Voodoo-Beschleuniger auf 3D-Technologie des Erzkonkurrenten NEC („Power-VR") zurückgreifen wird. Um das eigene 3D-Knowhow zu schützen, formulierte 3D-FX neun Punkte zu einer Klage gegen Sega. Unter anderem wird Sega beschuldigt, 3D-FX bewußt getäuscht zu haben, um vertrauliche technische Unterlagen einzusehen. Das so erlangte 3D-Knowhow sei nicht zuletzt durch Segas Verbindung zum Mitbewerber NEC in Gefahr. Offiziell befürchtet 3D-FX einen Schaden von 200 Millionen US-Dollar.

Bislang antwortete Sega auf die Vorwürfe nur in Form einer kurzen Pressemitteilung. Zum einen sei „Sega ein Investor in 3D-FX und nicht involviert in Aktivitäten, die vertrauliche 3D-FX-Informationen aufdecken. Sega unterhält strategische Partnerschaften mit zahlreichen Firmen und erfährt im Rahmen dieser Verbindungen vertrauliche Informationen." Sega habe diese sowie Urheberrechte „immer respektiert und erwartet dafür im Gegenzug die gleiche Behandlung". Man plane, sich „aggressiv" gegen die Vorwürfe zu verteidigen.



produzierter "Off-the-Shelf"-Bauteile die Herstellungskosten des Dural im Vergleich zu Custom-Chips, die Sega speziell für eigene Hardware in Auftrag gäbe. Laut NEC manipuliert Power-VR 2 (alias „Highlander") weit über eine Million texturierte, Mip-gemappte Polygone und schlägt damit Segas Model-3-Hardware, die Basis der Highend-Automaten „Virtua Fighter 3" und „Scud Racer".
Wie Sega die Technologien zusammenfügt (Yamaha liefert den Sound in Form eines Chips der englischen Advanced Risc Machines), bleibt abzuwarten.
Zumindest an den Spezifikationen der Dural-CPU, Hitachis SH-4-Chip, gibt's nicht viel zu rütteln: Eine 200-MHz-RISC-Maschine mit 8 kByte I- und 16 kByte D-Cache (ebenso wie die MIPS-CPU des N64). Für Benchmark-Freaks die Dhrystone v1.1.-Werte: 360 MIPS. *wi*

In letzter Sekunde sorgte noch eine Meldung der japanischen (und gewöhnlich gut informierten) Agentur Nikkei für Verwirrung unter uns MAN!ACs: Segas neues Wunder-System sei die erste „128-Bit"-Konsole. Diese vorerst jüngste Dural-Meldung konnten wir noch nicht verifizieren – wer dranbleiben möchte studiert MAN!AC online (www.logon.de/maniac).



Krawall im Kreml

Auf dem PC schlug die „Command & Conquer"-Serie alle Verkaufsrekorde. Auch die Konsolen-Version des ersten Teils wurde ein Kassenschlager, die Umsetzung des Nachfolgers nur eine Frage der Zeit – „Alarmstufe Rot" für 32-Bit-Generäle!

Die Entwickler bei Westwood haben ihre eigene Art der Vergangenheitsbewältigung: Bei „Alarmstufe Rot" wird die Wurzel allen Übels kurzerhand entfernt – mit einer Zeitmaschine, erfunden von Albert Einstein, wird Adolf Hitler entführt, bevor er seine Wahnvorstellungen in die Tat umsetzen kann. Doch die „Guten" haben die Rechnung ohne den „bösen Russen" gemacht: Genosse Stalin nutzt das Machtvakuum in Mitteleuropa und beordert seine Truppen gen Westen – der 2. Weltkrieg beginnt auch ohne Deutschland als Aggressor.

Dafür mischt Ihr mit: Zieht mit den alliierten Truppen in die Schlacht, um in 14 Solo-Missionen den russischen Bären in seine kalte Heimat zurückzujagen! Wer auf Wodka, Winter und rote Sterne steht, schlägt sich auf Stalins Seite: Gewinnt Ihr nach 14 weiteren Kampagnen, wird ganz Europa schnurstracks zum Kommunismus konvertiert – eine FMV-Animation, in der sich ein russischer Speer ins Herzen Europas rammt und den Kontinent rot färbt, zeigt dies eindrucksvoll. "Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot" kommt wie schon der Vorgänger auf zwei CDs – für jedes Lager eine eigene Missions-Disk. Egal für welche Seite Ihr Euch entscheidet, Spielprinzip und -steuerung ist dieselbe: Nach dem FMV-Briefing werdet Ihr an die Front befördert und müßt ab jetzt flink sein, denn „Alarmstufe Rot" läuft in Echtzeit: Per Knopfdruck wählt Ihr eine Einheit und bestimmt den Zielort. Mit einem zackigen „Jawohl Sir!" setzt sich Euer Trupp in Bewegung – anfangs nur ein Baufahrzeug mit Geleitschutz, Infanterie, Jeeps, später auch Panzer. Bevorzugt in der Nähe von Gold- und Edelsteinadern errichtet Ihr die Basis und beginnt mit dem Aufbau Eurer Armee. Raffinerien mit Sammler-Fahrzeugen müssen gebaut werden, sie schaffen das finanzielle Polster für die kämpfenden Einheiten: Truppen-Baracken für die Infanterie, Waffenfabriken für Panzer oder mobile Raketenwerfer und – auf Stalins Seite – Zwinger für die Kampfhunde! Sie quittieren jeden erteilten Befehl mit einem herzhaften „Wuff", bevor sie sich in den nächsten Feind verbeißen.

Euer Spion versteckt sich in einem Versorgungs-LKW (oben) und gelangt so unbemerkt ins gegnerische Lager (unten).

Bei "Command & Conquer" war der jeweilige Feldzug meist erfüllt, wenn die gegnerische Basis und alle Einheiten zerstört sind. Ab und zu mußte man einen Trupp durchs feindliche Hinterland manövrieren und wichtiges Material beschaffen, in einer anderen Mission dirigiert Ihr einen zielsicheren Einzelkämpfer zum Sprengeinsatz. Auch bei „Alarmstufe Rot" ist Klein-Rambo wieder dabei, doch diesmal in einer weiblichen Variante. Tanya Adams übertrumpft ihren männlichen Counterpart so-

Super-Söldnerin Tanya Adams leistet den Alliierten wertvolle Dienste.

Das Blitzgewitter der Tesla-Spulen zermalmt sogar Eure schweren Panzer in sekundenschnelle – zögert nicht mit dem Angriff!

Ein Geschwader Yaks steckt ein Treibstoffdepot in Brand, das Feuer reißt Freund und Feind ins Verderben...



U-Boot-Krieg: Bevor diese Insel sturmreif ist, müßt Ihr die gegnerische Marine zu den Fischen schicken.

Geänderte Benutzerführung der Playstation-Version: Da die Grafik-Auflösung geringer ist als das SVGA des PC-Vorbildes, sind alle Befehle auf Untermenüs verteilt.

Sprengt Ihr das Treibstofflager, zerstört die Explosion auch den nahen Bunker – Eure Infanterie kann gefahrlos passieren.

gar noch an Coolness: Wenn die Lady mit Kommentaren wie "Tanz mal, Blechbubi" ihre Magnums leert, bleibt kein Auge trocken.

Neben den oben genannten Standardaufgaben wurde beim zweiten Teil Euer Betätigungsfeld gehörig erweitert: Spielte sich das Scharmützel bisher ausschließlich unter freiem Himmel ab, müßt ihr jetzt des öfteren mit einer kleinen Spezialeinheit (inklusive Super-Söldnerin Tanya) Reaktoranlagen und Stützpunkte infiltrieren, dort Sprengladungen ablegen oder Dokumente sicherstellen. In den Gebäuden solltet Ihr mit äußerster Vorsicht vorgehen, denn Ihr seid meist in der Unterzahl. Nur der geschickte Einsatz der unterschiedlichen Waffen und das Engagement eines Truppenarztes führen zum Erfolg. Außerdem sind die Kampagnen jetzt sporadisch in Untermissionen aufgeteilt: So schleicht Ihr Euch in ein feindliches Lager und versteckt Euch in einem Versorgungs-LKW, um so unerkannt in einen Gebäudekomplex zu gelangen. Dort beginnt dann die „Indoor"-Mission. Eine weitere Neuheit bei „Alarmstufe Rot" ist der Seekrieg: U-Boote, Zerstörer und – ganz wichtig – Transporter bringen mehr Abwechslung ins Spiel. Mit letzteren befördert Ihr ganze Truppenverbände über Flüsse und Meeresengen. Gab es beim Vorgänger nur eine Flieger-Einheit, den „Orca", wurde das Luftwaffen-Arsenal ebenfalls aufgepeppt: MIGs, Jagdflugzeuge, Apaches und Hinds bedrohen Eure Truppen – so müßt Ihr beispielsweise einen Flugplatz mit gezielten Sabotageakten Stück für Stück zerstören, ehe Eure restlichen Einheiten gefahrlos passieren können. Mit Gebäude-Attrappen könnt Ihr jetzt außerdem den Gegner von seinen eigentlichen Zielen ablenken.

Auf den Map-Editor und die hohe SVGA-Auflösung der PC-Version müssen Playstation-Strategen verzichten. Ein Link-Modus ist wiederum geplant, war aber in unserer Version noch nicht implementiert. Dafür konnten wir uns von der gelungenen Maussteuerung überzeugen, die beim Konsolen-Vorgänger noch schmerzlich vermißt wurde. Vor allem die Teamweisung wurde geschickt gelöst: Die bei der Mausbedienung fehlenden Pad-Tasten wurden ins transparente Seitenmenü verlagert, mit der rechten Maustaste weist Ihr dem ausgewählten Truppenverband einen der vier Team-Shortcuts zu (Kreuz, Kreis, Dreieck und Quadrat). Mit der linken Maustaste wechselt Ihr dann blitzschnell zwischen Panzerkorps, Luftgeschwader und Infanterie-Einheiten – in der heißen Gefechtsphase entscheiden schnelle und präzise Kommandos über Sieg oder Niederlage.

Wie schon bei "Command & Conquer" brauchen Playstation-Kommandeure auch in "Alarmstufe Rot" ein dickes Fell: In den stundenlangen Kampagnen könnt Ihr nicht speichern, nur nach erfolgreichem Abschluß dürft Ihr ein neunstelliges Paßwort notieren. *th*

TITEL	C&C 2: Alarmstufe Rot
HERSTELLER	Virgin
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	November

„Alarmstufe Rot" ist schöner, größer und abwechslungsreicher als der Vorgänger. Konsolen-Generäle bunkern Proviant für zermürbende Echtzeit-Kampagnen.

Nach der praktischen Teamzuweisung stehen bis zu vier Verbände per Mausklick auf Abruf

Damit der Gegner seine zerstörten Gebäude nicht wieder nachbaut, vernichtet Ihr beim Sturm auf seine Basis zuerst den Bauhof.

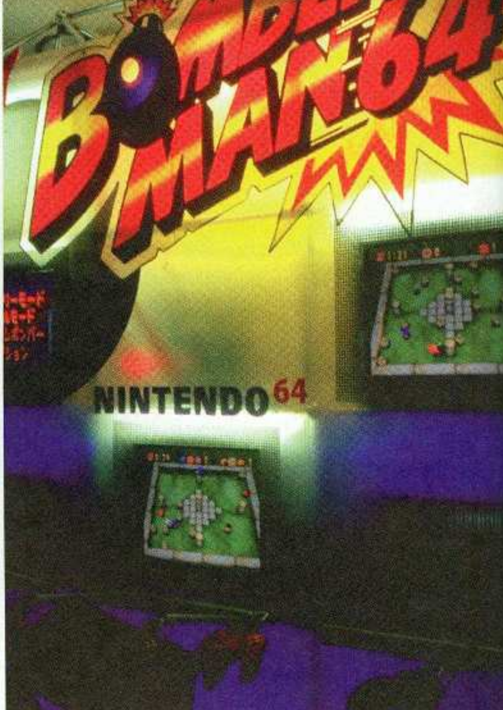
Die diesjährige IFA war keine Messe der Innovationen, sondern eine Show der verschlafenen Technologien: Von der DVD bis zum digitalen TV gab es alle Produkte und Technologien auf anderen Veranstaltungen (CeBit, CES & Co) bereits zu sehen. Die IFA erinnerte jedoch daran, daß sich die meisten der neuen Digi-Geräte noch nicht flächendeckend etabliert haben, denn Marketing-Probleme, System- und Format-Chaos liegen als Stolpersteine auf den Weg in die Zukunft. Trotzdem meinen es die Firmen ernst: Bis zum Jahr 2.000 haben sich in allen IFA-relevanten Bereichen die digitalen Technologien durchgesetzt.

Spärliche DVD-Neuerscheinungen: John Woo's "The Thief" entdeckten wir am Stand des Händlers "Laser Paradise".



Viel zu sehen für Jung und Alt: Erstmals nutzten auch Videospielhersteller die Internationale Funkausstellung für CD-ROM- und Modul-Premieren. Oben seht Ihr den gewaltigen Konami-Stand - hinter verschlossenen Türen liefen N64-Neuheiten! Bei Nintendo spielten wir "Diddy Kong Racing" und "Bomberman 64".





Internationale Funkausstellung 1997

Zukunft mit Verzöge



Billige Speichermedien für digitale Fotografen: Sonys neue "Mavica" speichert auf konventionelle 3,5"-Disketten.

Statt Innovationen beherrschten Technologien, die seit Jahren auf ihren Durchbruch warten, die diesjährige „IFA". Film, Foto & TV: Jetzt ist die digitale Zukunft zum Greifen nahe.

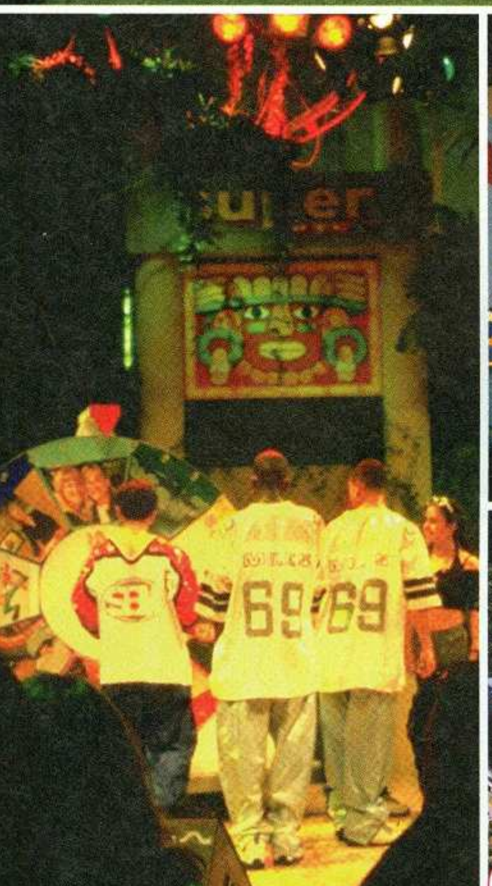
Universelle Speichermedien für Digi-Fotografen

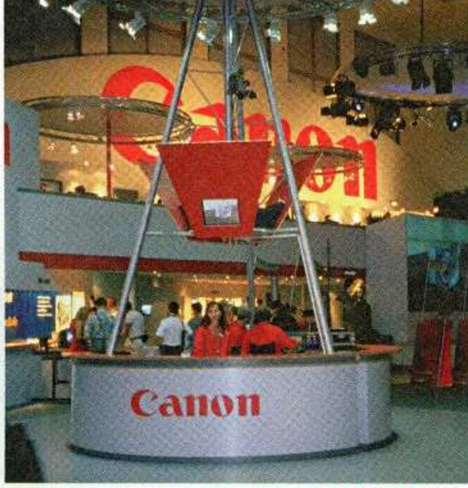
Unter allen neuen Digi-Technologien hat sich die digitale Fotografie am schnellsten etabliert. Einsteiger-Kameras von 600 bis 1.800 Mark zeigte auf der IFA jeder Elektronik-Hersteller. Bei konstanten Preisen hat die dritte Digi-Generation ihre Standard-Auflösung inzwischen auf über 30.000 Pixel erhöht,



Sharp pushte auf der IFA die Minidisc – als Speicher für Fotos (Bild: MD-PS1) und Tonaufnahmen.









Auch von der IFA abgesehen ist Europas "Showstelle" eine Reise wert: Berlin fasziniert durch gigantische Bauvorhaben wie die neue Sony-Zentrale (Bild: Computer-Modell).

rung

auch der Speicherplatz ist kein Problem mehr. Neben dem internen RAM buhlen verschiedene Wechselmedien um die Gunst der digitalen Fotografen. Nach Flash-Cards und sündteuren PCMCIA-Festplatten sorgt Sharp mit der Minidisc-basierten MD-PS1, Sony wiederum mit seiner „Digital Mavica" für frischen Wind und bezahlbares RAM: Die schmucke Sony-Kamera speichert auf konventioneller 1,4 MByte-Diskette.
Gleich hinter den Fotoapparaten rutschen digitale Handycams in bezahlbare Preisregionen. Unter ihnen bezieht die Hitachi MP-EG 1A eine Sonderstellung – dieses 4.000-Mark-Gerät filmt und komprimiert im bewährten MPEG1-Format.

Digital TV: In Zukunft in der ersten Reihe?

Überspringen wir die Entwicklungen im DVD-Bereich (den ungezählten Playern und PC-Laufwerken der verschiedenen Hersteller steht eine noch immer mickrige Zahl von PAL-Filmen gegenüber) und wenden wir uns der TV-Branche zu, die (von fallenden Werbepreisen gebeutelt) einen schmerzhaften Prozeß der Selbstfindung durchmacht. Mit dem Zusammenschluß des Milliardengrabs DF1 und dem erfolgreicheren, solide eingeführten Pay-TV-Senders Premiere zeichnet sich eine Monopolstellung der Digital-TV-Partner Kirch und Bertelsmann ab. Um an der unsicheren Zukunft des Fernsehens teilzuhaben, zeigten sich auch die öffentlich-rechtlichen ZDF und ARD digital und präsentierten interaktive Zusatzdienste, die das Fernsehen noch schöner machen sollen. Um z.B. "Near Video on Demand" zu genießen (Sendungen werden zeitlich versetzt ausgestrahlt, der Zuschauer wählt unabhängig von einem starren Programm), benützen Teilnehmer des „neuen Fernsehens" eine Settop-box bzw. einen digitalen Satelliten-Decoder.
Diverse Anbieter zeigten entsprechende Hardware; von Kirchs "dBox" abgesehen (diese wird in Zukunft auch von Premiere verwendet), sind die Geräte bislang aber Exoten, die im Ausland (z.B Frankreich) bereits verkauft werden, in Deutschland aber noch kein Einsatzgebiet kennen. Unterm Strich brachte auch die IFA '97 keine Antwort, welche Vorteile das digitale TV definitiv bringt. Datendienste, Pay-per-View und Schnittstelle zum Internet: Konzepte werden angedacht und vollmundig ausgesprochen – ein klares Bild der TV-Zukunft entwarfen weder die Kirch/Bertelsmann-Allianz noch die öffentlich-rechtliche Konkurrenz.

"Digital Free TV" statt "Zahlen & Glotzen": Auch ARD und ZDF senden bald digital, Sharp zeigte einen Decoder-Prototyp.



Das Fernsehen im Wandel: Settop-Boxen und "Digital Sat"-Empfänger fanden wir an nahezu jedem Stand.

PC und Internet: Highend-Fernseher als Monitor-Ersatz

Den zusätzlichen Funktionen des Fernsehens (z.B. das Surfen im Internet via „WebTV" und ähnlicher Hardware) kommt die brillante Bildqualität der neuen 100-Hz-Geräte zu gute. Im Gegensatz zu den TV-Apparaten der frühen 90er-Jahre stellen moderne Fernseher auch hochauflösende Texte und Menüs ohne Flackern dar – um die Brillanz eines SVGA-Monitors zu erreichen, muß es nicht mal ein Plasma-Bildschirm sein.
So stürzen sich die Gerätebauer gierig auf den unerschlossenen Markt der Spieler und WWW-Surfer, rüsten ihre



Glotze statt Spezialmonitor: Beim TV-Kauf achtet Ihr in Zukunft nicht nur auf Scart-, sondern auch auf den VGA-Eingang.



Geräte ab Werk mit VGA-Eingängen aus oder stecken gleich ein 28,8 Kb-Modem und einen Browser unters Gehäuse („Sharp 32 C-PC 1" alias „Network Vision"). Den „Krieg der Augäpfel" gegen die PC-Branche haben die TV-Hersteller also noch nicht aufgegeben. Nach ihrer Ansicht surft sich's am besten vom Wohnzimmersofa aus. Verwöhnte Spieler dürfte das freuen, denn 3D-Baller- und Rennspiele wirken auf einem großen Fernseher noch beeindruckender als auf einem 15"-Monitor. Noch ist also nicht sicher, ob sich PC-Spieler auf das Sofa lümmeln oder auch in Zukunft aufrecht hinter ihrem Schreibtisch sitzen. Noch am weitesten vom Massenmarkt entfernt sind die Plasmabildschirme, die sich ungeschlagene Farbbrillanz mit fünfstelligen Beträgen bezahlen lassen. Dadurch bleiben die zukunftsweisenden Flachmänner das exklusivste Spielzeug für den qualitätsbewußten Medien-Freak. *wi*



Vom Wohnzimmer ins Internet: Der "Network Vision"-16:9-Fernseher von Sharp enthält ein 28,8 Kb-Modem und 512KByte Speicher.

Dank hoher Auflösung und brillanter Bildqualität verstehen sich moderne 100Hz-Fernseher prächtig mit benutzerfreundlichen Network-Computern (Bild: NC von Thomson).

Videospielpremieren auf der IFA

Überraschend stark waren die Videospielhersteller auf der IFA vertreten; im Gegensatz zur letzten Funkausstellung durften wir sogar ein paar waschechte Europa-Premieren bewundern.

Konami bezog den größten Third-Party-Stand und zeigte hinter verschlossenen Türen drei spielbare N64-Neuheiten: Ihr Wintersportkampf über zwölf Disziplinen (u.a. Abfahrt und Slalom, Vierer-Bob und Snowboarding) schmückt sich mit offizieller "Nagano"-Olympia-Lizenz, ein 64-Bit-Basketball mit dem Logo der amerikanischen NBA. Ganz neu war „GASP", das erste Polygon-Prügelspiel von Konami und eine N64-Exklusiventwicklung, die erst 1998 erscheint.

Spielbar: Zwölf alpine und nordische Disziplinen schmückt Konami mit "Nagano"-Lizenz".

In Form eines Demos präsentierte Konami auch „Metal Gear Solid", die opulente Fortsetzung eines Action-Adventures der 8-Bit-Ära. Das 3D-Wunderwerk wirkt wie eine gewitzte Mischung aus „Golden Eye" und „Resident Evil", scheucht den Spieler zwischen kniffligen Top-Secret-Einsätzen und brachialen Shoot-Outs hin und her. Eine spielbare Version können wir kaum erwarten!



Welt-Premiere auf der IFA: Nintendo überraschte mit dem neuen Rare-Rennspiel "Diddy Kong Racing".

Auch Nintendo belohnte ausdauernde IFA-Wanderer: Mit „Bomberman 64" war die 3D-Fortsetzung der Multiplayer-Randale für alle voll spielbar, außerdem zeigte Nintendo die Acclaim-Simulation „Quarterback Club 98". Die heißeste Premiere war aber „Diddy Kong Racing", eine kinderfreundliche Raserei der fleißigen N64-Programmierer Rare. Doch hinter der scheinbaren "Mario Kart"-Fortsetzung verbirgt sich nicht nur ein 3D-Rennspiel für ein bis vier Spieler, sondern auch ein Action-Adventure, in dem Ihr magische Amulette aufspürt. Wer erfolgreich ist, erhält Zugang zu neuen Strecken für Buggy, Luftkissenboot und Flieger.

Die bewährten Systeme Game Boy und Super Nintendo möchte der Spieleriese dabei nicht ganz vergessen: Während das Handheld mit „Donkey Kong Land 3", „Hercules" und dem auf Deutschland zugeschnittenen, kindergerechten „Die Maus"-Spiel versorgt wird, sollen für den 16-Bitter Infogrames' „Lucky Luke" und die Ernte- und Farmer-Simulation „Harvest Moon" erscheinen.


Deutschland-Premiere: IFA-Besucher vergnügten sich bereits Anfang September mit "Bomberman 64".

Während Nintendo mit wenigen, dafür aber neuen Spielen lockte, protzte Sony mit geballter Menge. Neu für Playstation-Zocker waren die PC-Umsetzung „Z" (ein Echtzeitstrategiespiel der Bitmap Brothers), Psygnosis „G-Police" sowie andere noch nicht ausgelieferte Third-Party-Titel. Während von einigen dieser Spiele in diesen Tagen die Testversionen bei uns eintrudelten, findet Ihr eine Vorstellung des restlichen Sony-Line-Ups in unserer ECTS-Reportage.




Konamis erstes 3D-Prügelspiel: "GASP" lockt Beat'em-Up-Spezialisten in interaktive Arenen, deren Inventar Ihr zertrümmern könnt.



N64-Rennspiel mit ungewöhnlichem Action-Adventure-Modus: Rares "Diddy Kong Racing"



Jenseits des Vorstellbaren

Erleben Sie prickelnde Stadion-Atmosphäre, wenn begeisterte Zuschauer Sie während der WM-Qualifikationsspiele feiern! Halten Sie dem Druck stand? Frankreich wartet auf Sie. Fußball hautnah ...

FIFA 98 - Die WM-Qualifikation

16 originalgetreue Stadien



Detailliertes Spieler-Rendering



www.easports.com

Sony PlayStation™ · SEGA Saturn™ · Nintendo64™ · Windows® 95







JOBS MIT ZUKUNFT

Berufe in der Spielebranche

Produzent / Projektleiter

Wo sich die Entwickler drängeln und kreatives Chaos herrscht, bewahrt der Produzent den Überblick: Für die Koordinierung der Mitarbeiter und einen strengen Terminplan braucht Ihr Organisationstalent und einen kühlen Kopf.

"Ursprünglich wurde ich als Zeichner für Hintergrundgrafiken engagiert", erzählt uns Steve Inns von Revolution. Das war vor über vier Jahren. Jetzt produziert der muntere Brite die "Baphomets Fluch"-Reihe.

Kleine Software-Mannschaften kommen auch ohne Leitwolf zurecht: Wo nur zwei oder drei Leute sitzen, herrscht kaum Chaos und kommt es selten zu kreativen Kollisionen – in der Regel ist man sich über alle Spielaspekte einig, Streitigkeiten und Organisationsprobleme sind schnell bereinigt. Schwieriger wird's dagegen, wenn sich im Großraumbüro Dutzende von Mitarbeitern auf die Füße treten oder Spitzenentwickler externe Teams mit Inhaus-Arbeiten in Einklang bringen müssen. Dann werden Meetings vereinbart, kurzfristige Absprachen getroffen, überholte Konzepte verworfen und alte Routinen mit neuen Techniken fusioniert. Wer sich in dem kreativen Dschungel nicht verfransen will, braucht einen versierten Pfadführer – in der Software-Branche der Produzent oder Projektleiter. Das Organisationstalent hat sich auf die Orientierung in der turbulenten Branche spezialisiert und koordiniert tagaus, tagein das Mitarbeiterheer. "Wann müssen die Level-Skripts fertig sein, warum liegen die Animationsphasen noch nicht im Zielverzeichnis und wo bleiben die FMV-Sequenzen vom externen Render-Spezialisten?" Alles Fragen, mit denen der Produzent regelmäßig konfrontiert ist. Wo zart besaitete Künstler-Gemüter und chaotische Spaghetti-Code-Programmierer werkeln, sind Übersicht und Terminwahrung schwer: Jeder Mitarbeiter ist ein Individuum, die Zusammenarbeit schwierig – zumal man sich leicht im Datenlabyrinth verfranst oder zwischen unterschiedlichen Team-Impulsen verzettelt. Damit ein vielversprechendes Projekt nicht im Termin-Desaster endet und eine durchgehende Linie gewahrt bleibt, muß der Produzent regelmäßig den Stand der Dinge kontrollieren und den kreativen Output seiner Leute einschätzen lernen: Wenn Manager und Firmenbosse Resultate sehen wollen, muß der Produzent für alle Einbußen gerade stehen – egal, ob der Chefgrafiker wieder mal seine Skizzen verschlampt oder ein Virus den Endlevel zerlegt hat. Planung und Koordinierung sind die Hauptaufgaben des Projektleiters – allerdings gehen Produktion und kreative Leitung oft Hand in Hand. Designer, die ihr Spiele-Kind nicht in fremde Hände geben wollen, greifen oft selbst zu Terminplaner und Dienstplan. Ratsam ist die Projektleitung allerdings nur für besonnene Gemüter mit Branchen-Erfahrung: Ob künstlerische oder technische Vorbildung gefragt sind, hängt vom Projekt ab – Grundvoraussetzungen sind außer einem aufgeräumten Verhalten Verständnis für die einzelnen Produkt-Aspekte und Feingefühl im Mitarbeiter-Umgang. Ohne Gemeinsinn hilft auch Erfahrung nicht weiter: Der Projekt-Puls schlägt im Takt des Teams. *rb*



Brian Lawson

Projektleiter, DMA-Design

? Was sind als Projektleiter Deine Aufgabenbereiche?

Brian: Ich bin vor allem der Fokus für sämtliche Team-Aktivitäten. Außerdem bin ich dafür verantwortlich, daß jeder das Spieldesign beeinflussen und sich auf das Ambiente einstellen kann. Die Koordinierung des Teams mit externen Entwicklern und internen Abteilungen wie Qualitätsprüfung oder Vertonung fällt ebenfalls in meinen Aufgabenbereich.

? Wie motivierst Du die ganzen Team-Mitglieder zur reibungslosen Zusammenarbeit?

Brian: Besonders wichtig ist es, jede Meinung zu berücksichtigen. In den meisten Teams gibt es gesellige und ruhige Leute. Trotz Unterschieden muß sich jeder Mitarbeiter ernst genommen fühlen. Das ist manchmal ziemlich knifflig, aber wir brauchen eine gute Mannschafts-Moral.

? Wie beeinflußt Deine Arbeit das Produkt?

Brian: Da ich kein direktes Team-Mitglied bin, wahre ich eine objektive Distanz und versetze mich in den Konsumenten. So fallen mir andere Aspekte ins Auge als den Entwicklern – die sind einfach zu tief in das Projekt involviert.

? Irgendwelche Tips für angehende Projektleiter?

Brian: Man muß mit Leuten umgehen können. Du kannst kein Produzent werden, wenn Du Dich nicht mit Deinem Team verständigen kannst. Du mußt viel über Personen, Gruppenfertigkeiten und Projekt-Management lernen – auch künstlerische Begabung ist sinnvoll. Außerdem: Möglichst viele unterschiedliche Titel anspielen! Seid hartnäckig! Gute Produzenten sind selten.

BERUFE IN DER SPIELEINDUSTRIE


LASS ES KRACHEN!
Mit deutschem Bildschirmtext
BLAST CORPS™
Vor Dir riesige Städte: Hinter Dir gewaltige Gefahr: Ein Nukleartransporter ist außer Kontrolle. Mach den Weg frei! Mit bombastischen Ramdozern und Robotern. Ein spannender Wettlauf mit der Zeit beginnt. Bist Du bereit? Dann nichts wie ran an diese explosive Mission. Strategie und Action: Blast Corps.™ Das neue Spiel-Genre. Exklusiv für Nintendo® 64.
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1997 NINTENDO / RARE. Game by RARE
© 1997 Nintendo Co., Ltd.
NINTENDO 64
Nintendo®
THE NEW DIMENSION OF FUN



Quelle: Theo Kranz Versand

In Vorbereitung: Release-Highlights

OKTOBER

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
NHL Breakaway '98	Acclaim	SA, PS	Sportspiel
Worldwide Soccer '98	Sega	SA	Sportspiel
Fighting Force	Eidos	SA, PS	Beat'em-Up
Last Bronx	Sega	SA	Beat'em-Up
Lylat Wars (Starfox 64)	Nintendo	N64	Shoot'em-Up
Robotron X	GT Interactive	N64	Action
Clayfighter 63 1/3	Acclaim	N64, PS	Beat'em-Up
F1 Pole Position 64	Ubi Soft	N64	Rennspiel
Mischief Makers (Yuke Yuke)	Nintendo	N64	Jump'n'Run
Bug Riders	GT Interactive	PS	Action
Monopoly	Hasbro	PS	Brettspiel-Umsetzung
Risiko	Hasbro	PS	Brettspiel-Umsetzung
FIFA '98 - Die WM-Qualifikation	Electronic Arts	PS	Sportspiel
Midnight Run	Konami	PS	Rennspiel
Rapid Racer	Sony	PS	Rennspiel
Wreckin' Crew	Telstar	PS	Rennspiel
Captain Blasto	Sony	PS	Action

NOVEMBER

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Sega Touring Car	Sega	SA	Rennspiel
Marvel Super Heroes	Capcom	SA	Beat'em-Up
Croc	Electronic Arts	PS,SA	3D-Jump'n-Run
Z	Sega, Sony	SA, PS	Echtzeit-Strategie
NBA '98	Sega	SA	Sportspiel
NHL Allstar Hockey '98	Sega	SA	Sportspiel
Sonic R	Sega	SA	Rennspiel
Diddy Kong Racing	Nintendo	N64	Rennspiel
Extreme G	Acclaim	N64	Rennspiel
NFL Quarterback Club '98	Acclaim	N64	Sportspiel
Top Gear Rally	Ocean	N64	Rennspiel
Ace Combat 2	Namco	PS	Flugsimulation
Yoshi's Story	Nintendo	N64	Jump'n-Run
Time Crisis	Namco	PS	Gamegun-Shooter
Final Fantasy 7	Sony	PS	Rollenspiel
Command & Conquer 2	Virgin	PS	Echtzeit-Strategie
Wild Choppers	Seta	N64	Action



Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 /- **Warcraft 2** — Electronic Arts
Echtzeit-Strategie im Fantasy-Reich: Wie Eure Kauflust zeigt, ist das Genre auf Konsolen immer noch unterrepräsentiert.

2 /1 **V-Rally** — Infogrames
Nachdem sich schon fast jeder Rennspielfan "sein" "V-Rally" gesichert hat, gehen die Verkäufe natürlich etwas zurück...

3 /3 **ISS Pro** — Konami
Der Polygon-Torwart hat gut gehalten: Konami's Playstation-Fußball verteidigt seinen Platz in den Top 5 souverän.

4 /- **Vergessene Welt** — Electronic Arts
Eine Lizenz, die zieht – und Animationen, die jeden Spieler beeindrucken: Die Dinos kassieren auch auf der Playstation.

5 /4 **Syndicate Wars** — Electronic Arts
Fallende Tendenz beim City-Gemetzel: Düstere Cyborgs ballern mit mächtigen Feuerwaffen die Konkurrenz nieder.

NEWS



Sony top: England beim Playstation-Absatz führend

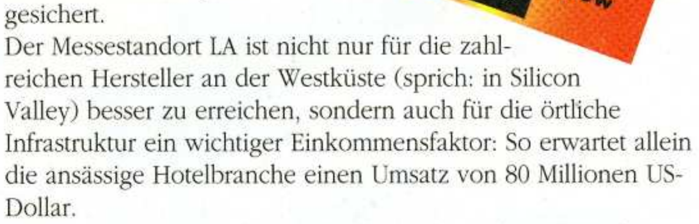
Bis Mitte 1997 wurden in England über eine Million Playstations durchverkauft – deutlich mehr als in Deutschland oder Frankreich.

Von den knapp 3,5 Millionen in Europa verkauften Playstations wurden in Frankreich über 710,000 Einheiten abgesetzt, Deutschland landet mit 625,000 Konsolen erst auf Platz 3 in Europa. Bei den insgesamt 18,6 Millionen verkauften Spiele-CDs schmilzt der große Hardware-Vorsprung allerdings dahin: In England konnte Sony bis Ende Juni knapp 4,5 Millionen Stück absetzen, in Frankreich 3,6 Millionen. Deutschland folgt in dieser offiziellen Sony-Statistik knapp dahinter mit 3,5 Millionen verkauften Spielen. Bis zum Ende des Jahres geht Sony Europe davon aus, den Bestand an Playstation-Konsolen seit Dezember 1996 (also innerhalb eines Jahres) zu verdreifachen. Schätzungen des englischen Branchen-Magazins CTW sprechen von etwa sechs Millionen Sony-Konsolen, die bis dahin in europäischen Wohnzimmern stehen.
Treffen diese Schätzungen zu, bleibt Sony zumindest bis 1998 unangefochtener Next-Generation-Marktführer: Nintendo wird dann etwa 2,5 Millionen PAL-N64 verkauft haben, der Sega Saturn dürfte auch dann noch unter der 1-Millionen-Stück-Hürde liegen.

Games are coming home: E3 kehrt nach LA zurück

Back to the roots: Mit einem Ortswechsel reagiert der Veranstalter IDSA auf die Kritik am neuen Veranstaltungsort Atlanta.

Wie die US-Zeitung LA Times meldet, hat die Firma IDSA mit der Stadt Los Angeles bereits einen Vertrag ausgehandelt. Der Bürgermeister von Los Angeles, Richard Riordan, bestätigte die Vereinbarung. Damit wird die Benutzung des LA Convention Center, in dem die Veranstaltung 1995 das erste Mal stattfand, ab 1999 für einen Zeitraum von fünf Jahren gesichert.



Der Messestandort LA ist nicht nur für die zahlreichen Hersteller an der Westküste (sprich: in Silicon Valley) besser zu erreichen, sondern auch für die örtliche Infrastruktur ein wichtiger Einkommensfaktor: So erwartet allein die ansässige Hotelbranche einen Umsatz von 80 Millionen US-Dollar.
Von der neuen Vereinbarung ist die E3 des Jahres 1998 allerdings nicht betroffen: Vertraglich ist die IDSA im nächsten Jahr noch an den Standort Atlanta gebunden.

PS plus Playstation: Konsolen-Autos für 1998

Mit dem General Motors "GMC Suburban Sony Limited Edition" wird das Auto zum ultimativen Spielzeug.

Das auf 100 Stück begrenzte Luxuswagen-Sondermodell ist ein Traum für mobile Spieler, da es mit einer stattlichen Zahl elektronischer Gimmicks ausgestattet ist.
An Bord befinden sich fünf Monitore, eine Playstation, ein CD-Spieler und ein Videorecorder. Damit der Sound andere Insassen nicht stört, steht jedem Fahrgast auch ein eigener Kopfhörer zur Verfügung.



Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

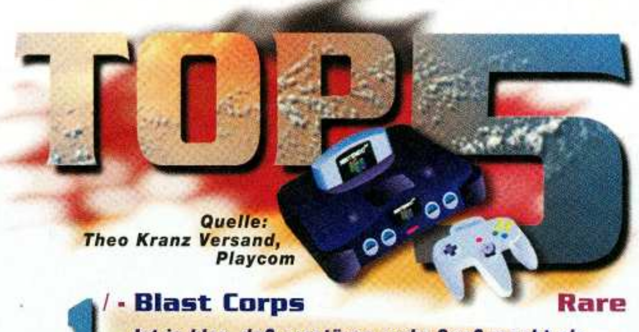
1 /- **Resident Evil** — Sega
War aber auch Zeit, daß auf dem Saturn die Zombies durch's Gemäuer wanken: Ohne Knarre seid Ihr schon verloren...

2 /1 **Shining the Holy Ark** — Sega
Segas hochgelobtes Rollenspiel bleibt gut im Rennen und muß nur wegen gruseliger Konkurrenz den ersten Platz abgeben.

3 /3 **Discworld 2** — Sega
Witziger und technisch ausgereifter kommt wohl so schnell kein Abenteuerspiel mehr für Euren Saturn: Genre-Liebhaber greifen schnell zu!

4 /- **Dragon Force** — Sega
Das dritte Referenz-Spiel in den Saturn Top 5, diesmal im Strategie-Genre: Nach kurzem Einspielen kommt Ihr nicht mehr vom Joypad los...

5 /3 **Sonic Jam** — Sega
Das waren noch Zeiten, als Sonic auf dem Mega Drive seinen Einstand feierte... Mit der Oldie-Compilation erlebt Ihr den Zauber noch einmal...



Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 /- **Blast Corps** — Rare
Ist ja klar, daß zerstören mehr Spaß macht als aufbauen: Und bei diesen Explosionen kann man kaum noch aufhören...

2 /- **Mario Kart 64** — Nintendo
Zwar nicht mit beiliegendem Joypad, aber trotzdem erfolgreich: Die rasante Comic-Jagd mit Mario & Co macht Euch jede Menge Spaß.

3 /- **ISS 64** — Konami
Das beste Fußball aller Konsolen-Zeiten ist für Sportfans schon Grund genug, sich ein Nintendo 64 zuzulegen.

4 /3 **Turok** — Acclaim
Ich glaub', ich seh' einen Saurier: Habt Ihr von den Spielberg-Dinos noch immer nicht genug, geht einfach auf Videospiel-Safari.

5 /3 **Super Mario 64** — Nintendo
Neukäufer des Nintendo 64 greifen natürlich zum "Mario"-Premierenspiel: Unerreichter Hüpf-Spaß in drei Dimensionen.

Weiterhin Spiele für den Atari Jaguar

Bis Ende November werden Telegames und ICD vier weitere Jaguar-Titel anbieten.

In der amerikanischen Firma Telegames haben Atari-Fans seit den 80er-Jahren einen treuen Partner, der sich mit stetigem Software-Nachschub um erfolglose Konsolen wie das tragbare Lynx oder den Next-Generation-Flop Jaguar kümmert. Nach Ataris Ausstieg aus dem Konsolen-Geschäft begann Telegames die eigenständige Vermarktung neuer Jaguar-Spiele wie "Towers 2", "Breakout 2000" und dem deutschen Mech-Shooter "Iron Soldier 2".
Neben einer Modul-Version von "Iron Soldier 2" wird nun "Worms" und das Weltraumballerspiel "Zero 5" ausgeliefert. Gleichzeitig sollen "Raiden" und das Jump'n'Run "Fat Bobby" für das Atari Lynx erscheinen. ICD liefert wiederum das 3D-Weltraumspiel "Battlesphere" aus, das vom unabhängigen Entwickler 4Play bereits vor Jahren begonnen und jetzt fertiggestellt wurde. Auch die "Catbox", eine Hardware, mit der bis zu 32 Jaguar-Konsolen miteinander verbunden werden, hat ICD im Angebot. "Battlesphere" wird die Catbox definitiv unterstützen, um je acht Piloten und Co-Piloten gleichzeitig in die Schlacht zu schicken.

Konami in Silicon Valley

Konami plant eine amerikanische Entwicklungsabteilung in der Bay Area nördlich von San Francisco.

Bislang wurden Nintendo-, Automaten- und Playstation-Spiele von Konami in verschiedenen japanischen R&D-Abteilungen in Osaka, Tokyo und Kobe programmiert.
Das neue US-Studio ist der erste Schritt des Videospiel-Pioniers in die an Talenten reiche Entwicklerszene des kalifornischen Silicon Valley.

Longseller: Game-Boy-Erfolg ungebrochen

Nicht zuletzt dank des guten Handheld-Geschäftes hat Nintendo seine Gewinnerwartungen nach oben korrigiert.

Statt knapp über 40 Milliarden Yen erwartet der Videospiel-Riese nun einen Profit von knapp 50 Milliarden Yen. Das wäre mehr als vier Mal so viel wie Nintendo im gleichen Zeitraum des letzten Jahres verdiente. Laut Nintendo wird sich der absolute Umsatz auf mindestens 200 Milliarden Yen erhöhen. Auch wenn Nintendo nach wie vor von 5,5 Millionen verkauften Nintendo-64-Konsolen ausgeht, ist nicht die Next Generation, sondern das unverwüstliche Handheld "Game Boy" für die erfreuliche Umsatzentwicklung verantwortlich. Neben der Hardware garantiert vor allem die Game-Boy-exklusive "Pocket Monster"-Spieleserie den Erfolg und hält den Taschenspieler-Oldie in Japan am Leben.

USA: "Final Fantasy 7" bricht Verkaufsrekorde

Das Rollenspiel des Jahres von Squaresoft tritt auch nun auch außerhalb Japans seinen Siegeszug an.

Unmittelbar vor dem Deutschland-Start des Playstation-Rollenspiels "Final Fantasy 7" veröffentlicht Sony sensationelle Verkaufszahlen aus den USA: Alleine am ersten Wochenende wurden dort 330.000 "FF 7"-Einheiten abgesetzt und ein Umsatz von 16,5 Millionen Dollar erzielt – mehr als die meisten Hollywood-Filme an ihrem Debüt-Wochenende erreichen. Eine gewaltige Marketing-Kampagne soll den Verkauf weiter anschieben. Auch in Deutschland, wo das Spiel im November erscheint, ist heftige TV-Werbung geplant.
Nur im Vergleich zur "Final Fantasy"-Hysterie in Japan nimmt sich der US-Start bescheiden aus: Während der ersten drei Verkaufstage wurden im Heimatland der Rollenspielserie 2,5 Millionen Einheiten verkauft.

•••Modem-Modul für Nintendo 64 ausgeliefert
Die Simulation des fernöstlichen Brettspiels "Shogi" enthält einen winzigen Modulator/ Demudolator, der die Kommunikation mit einem speziellen landesweiten Shogi-Netzwerk ermöglicht. Momentan ist Setas "Morita Shogi" das einzige Nintendo-Modul mit integriertem Modem. Eine Veröffentlichung in den USA oder Europa ist nicht geplant.

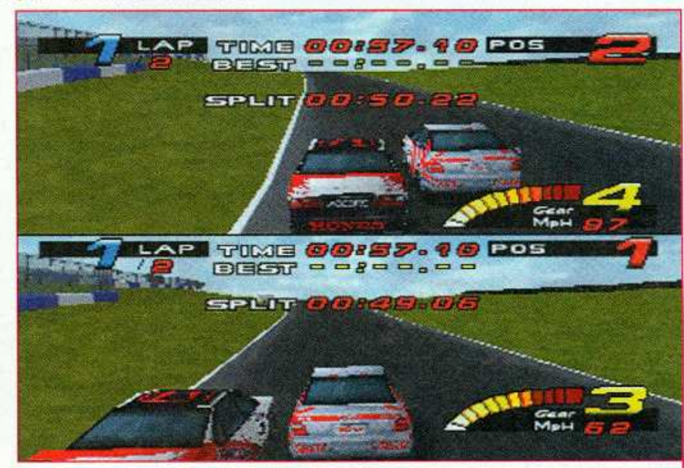
... Segas Speicherpläne
Eine RAM-Karte mit 4 MBit Speicherkapazität soll in Japan die bisher übliche ein 1-MBit-Version ablösen. Vor allem Prügelspiele und Neo-Geo-Umsetzungen ("Metal Slug") werden von der Erweiterung profitieren. Ob die neue RAM-Karte auch in Deutschland erscheint, ist noch nicht bekannt.

TOCA Touring Car Championship

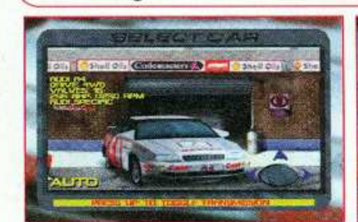
Codemasters für Playstation, ab November im Handel



Regenschauer und Gedrängel: Bremst frühzeitig ab und schneidet den Gegner in der Kurve!



Stoßstangenkontakt auf dem realistisch nachgebildeten Donigton-Kurs: Leider sind keine CPU-Piloten in Sicht!





Das dynamische Duo: Erst zwei der acht Rennställe liehen uns ihre Boliden zur Testfahrt.

Nach einer schöpferischen Pause meldet sich der englische Entwickler Codemasters mit seinem ersten 3D-Rennspiel zurück. Im Vergleich zu den putzigen "Micro Machines" wurde auch die Thematik geändert. Statt mit Fantasy-Flitzern geht Ihr beim offiziellen Tourenwagen-Spektakel "TOCA" mit zehn getunten Serienmodellen auf den Polygonkurs: Brands Hatch, Donigton Park und Oulton sind bekannte englische Strecken, die bis ins kleinste Tribünen-Detail auch im Spiel auftauchen. Acht Teams, von Honda über Audi bis hin zu Renault, wollen Euch als Fahrer gewinnen. Habt Ihr Euch für einen Rennstall entschieden, treten sieben "echte" Profifahrer gegen Euch an: Thomson Taquini, Cleland Warwick und Hoy Radisch freuen sich schon darauf, Euch in die Absperrung zu drängen!



Echte Rennatmosphäre durch die Innen-Perspektive: Bei Regen aktivieren sich die Scheibenwischer.

In der Preview-Version konnten leider erst zwei Strecken (Brands Hatch und Donigton Park) befahren werden, und nur Audi und Honda waren für eine Testfahrt bereit. Die ersten Proberunden waren vielsprechend, denn neben kompromißlos realistischem Handling (anfangs kreiselt Ihr regelmäßig in's Kiesbett) überzeugen effektreiche Regen- und Schneeschauer den Tourenwagen-Anfänger. Neben den üblichen Perspektiven von hinten steuern Profis ihre Tourenwägen direkt aus dem Cockpit, wo sie jede Lenk- und Schaltbewegung der Polygon-Arme mitverfolgen. Bei aufkommender Nässe schalten sich sogar die Scheibenwischer ein!

Ähnlich wie "Formel 1" kann auch "TOCA" gelegentliches Pop-Up durch kurvenreiche Streckenführung nicht ganz verhindern – trotzdem wirkt die Grafik sehr sauber, wenn auch noch nicht sonderlich schnell. Beim Zweispieler-Modus entscheidet Ihr Euch zwischen vertikalem und horizontalem Split-Screen und duelliert Euch auf dem Kurs Eurer Wahl. Noch gar nicht enthalten war der Kommentar durch den BBC-Moderator Tiff Needell, dagegen konnte man die für jeden Wagen unterschiedlichen Motorgeräusche schon hören. Ein besonderes Mehrspieler-Highlight will die Codemasters-Crew noch einbauen: Bis zu vier Spieler sollen bei Benutzung der Link- und Splitscreen-Optionen gegeneinander antreten können. Dieses Feature haben schon viele Entwickler geplant – mal sehen, ob es den Engländern als erstem Anbieter gelingt, dieses aufwendige Feature zu realisieren.



Das Feld setzt sich röhrend in Bewegung: Überspringt Ihr die drei Qualifikationsrunden, müßt Ihr auf Platz 15 starten. Auch bei dieser Fahrzeug-Ballung bleibt die Grafik flüssig.



NEWS

Auto Destruct

Electronic Arts für Playstation, Ende 1997 in Deutschland



Aus diesem Blickwinkel kommt das Geschwindigkeitsgefühl gut rüber, für mehr Übersicht lenkt Ihr aus der Vogelperspektive.

Verbrecherjagd auf die harte Tour in einer frei befahrbaren Polygon-City: In über 30 Missionen heizt Ihr flüchtigen Gangs hinterher und knallt ihnen solange Raketen an die Stoßstange, bis sie klein beigeben. Das Fahrverhalten Eures futuristischen Streifenwagens ist Action-orientiert, aber gewöhnungsbedürftig. Habt Ihr aber "U-Turn" und andere TV-reife Manöver drauf, stehen Verfolgungsaktionen auf dem Einsatzplan. Droht das Zielobjekt zu entwischen, zündet Ihr den Turbo-Schub und rast dem Halunken in die seitlichen Kotflügel: Das Tutorial für Neulinge macht Euch mit solchen Kniffen und anderen Polizeistreifen-Tricks vertraut.



Um Verirrungen vorzubeugen, blendet die Karte ein.



NASCAR '98

Electronic Arts für Playstation, im November in Deutschland



Rollender Start mit farbenprächtigen Custom-Cars: "NASCAR '98" erinnert grafisch deutlich an "Andretti Racing".

Nach dem erfolgreichen "Andretti Racing" nimmt sich Electronic Arts erneut der drängellastigen NASCAR-Serie an. Diese US-Motorsportveranstaltung ist wesentlich ruppiger als z.B. die Formel 1: Entweder brettert Ihr mit permanentem Gasfuß durch ovale Steilwandmotodrome oder Ihr driftet gefühlvoll durch (abwechslungsreichere) Geländekurse. Die ohnehin sehr gute Grafikroutine von "Andretti" wurde aufgemöbelt: Die Steuerung bleibt auch mitten im Fahrer-Pulk sensibel, als nettes Feature kämpft Ihr direkt aus dem Cockpit mit hektischen Polygon-Lenkbewegungen um die Führung im lizenzierten Rennzirkus.

Eine Cockpit-Ansicht ergänzt die Außenperspektiven.



Grandia

Sega/Game Arts für Saturn, Ende 1997 in Deutschland



Alte Heulboje: Nur auf Knien gelangt Ihr in den Hinterhof des weinerlichen Straßenjungen.





Praktisch für die Suche nach Schätzen und Magie: Mit den Zeigefingertasten dreht Ihr die 3D-Kamera stufenlos um 360°.

Wer lange nicht mehr düstere Dungeons durchsucht und Monster geplättet hat, legt sich schon mal einen Hunderter für die Übersetzung des japanischen Rollenspiels "Grandia" zur Seite. Als schmucker Sprite-Recke Justin brecht Ihr zusammen mit Eurer Freundin Sue und dem Kuscheltier Pui aus Eurem Heimatdorf Palm auf. Wegen Eurer Lausbubenstreiche hat Euch Papo mit einem unbarmherzigen Hieb vor die Tür gesetzt, jetzt begebt Ihr Euch auf die Reise in die weit entfernte Stadt New Palm. Unterwegs erkundet Ihr die geheimnisvollen Ruinen von Salto, die verzwickten Schächte der Goldminen und stiefelt über die verwunschenen Planken eines Geisterschiffes. Ihr duelliert Euch mit den gefährlichen Geisterpiraten und gewinnt dort neue Gefährten wie den Matrosen Fena.

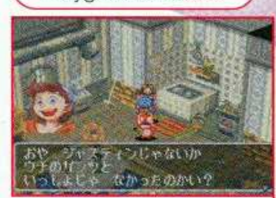


FMV-Anime-schnipsel stimmen auf das Abenteuer ein.

Da alle Städte und Verliese aus texturierten Polygonen zusammengebastelt wurden, dürft Ihr Euch auf beeindruckende Kamerafahrten und verzwickte Suchspiele gefaßt machen: Mit den Zeigefingertasten dreht Ihr die imaginäre Kamera um 360° und könnt so jeden Winkel der unheimlichen Lokalitäten durchstöbern. Schon in Palm fordert Euch ein kecker Straßenjunge zum Versteckspiel hinter Büschen, Mauervorsprüngen und in Hinterhöfen. Auf den Straßen begegnet Ihr strammen Soldaten, gemütlichen Fischern und anderen Passanten, die Euch per Feuerknopf mit Tips versorgen. Stellen sie Euch eine Frage, wählt Ihr aus zwei bis drei vorgegebenen Antworten. Passend zur Stimmung werden neben dem Text Portraits eingeblendet: Justin ärgert sich zähneknirschend und reißt mit überheblicher Mine seine Sprüche.

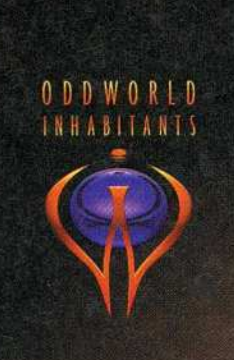


Schräge Kamerafahrten verdankt Ihr der Polygonarchitektur.



Hallo Mama! Zuhause brutzelt das Essen auf dem Herd.

...Playstation durchbricht Schallmauer: Sony Deutschland vermeldete auf der IFA den Verkauf der millionsten Playstation. Manfred Gerdes, Geschäftsführer von Sony Deutschland: "Die Erreichung der ersten Million unterstreicht unsere Führungsrolle im Next-Generation-Markt... und zeigt eindrucksvoll unsere Positionierung...als kompetenter Anbieter von Hard- und Software im boomenden Videospielemarkt."



„Du, das sollten wir mal ausdiskutieren."

Das erste Spiel mit völlig Abe'artiger Sprache:



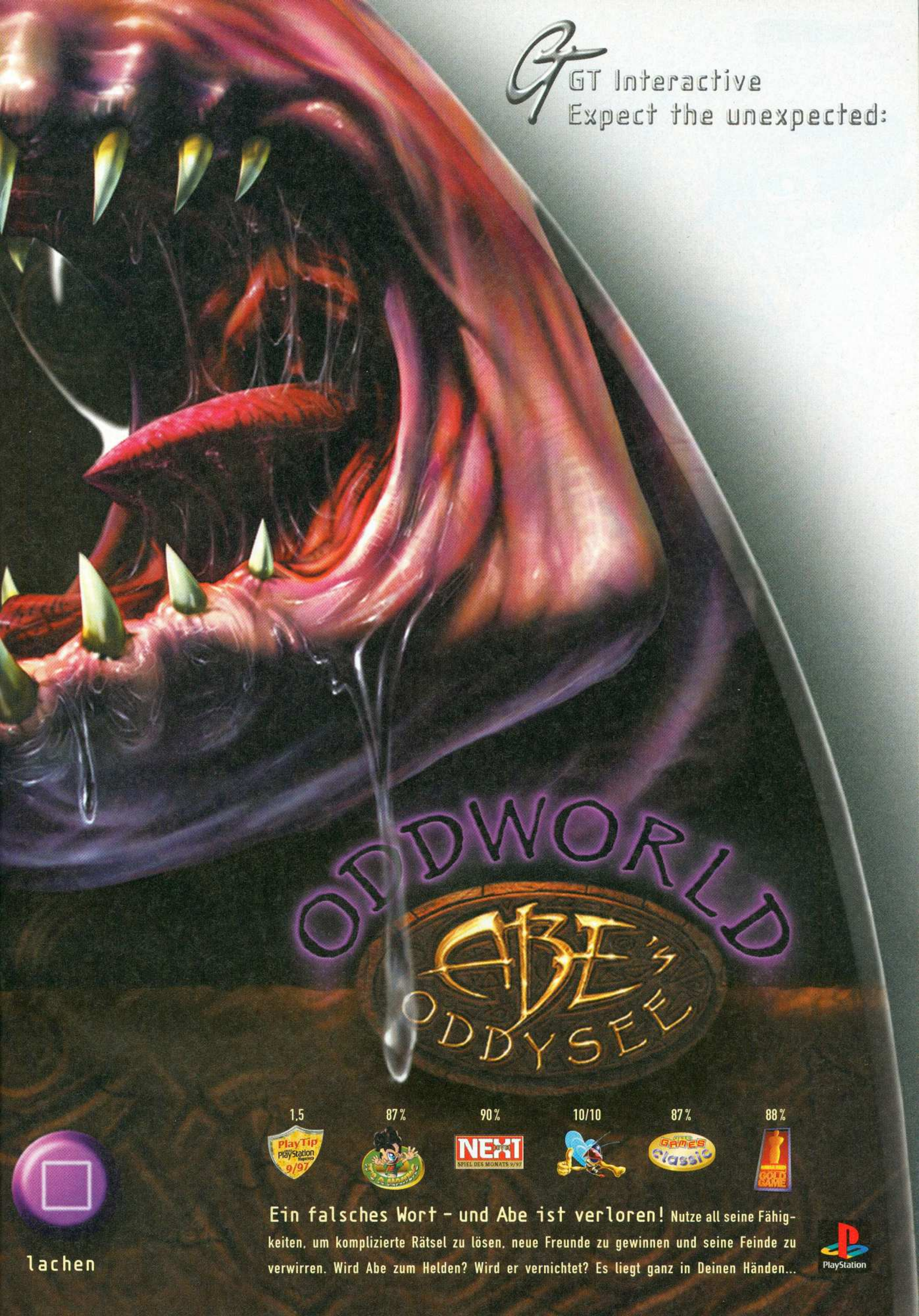
pfeifen



furzen



hallo


GT Interactive
Expect the unexpected:
ODDWORLD
ABE's
ODDYSEE
1,5
PlayTip
PlayStation
9/97
87%
90%
NEXT
SPIEL DES MONATS 9/97
10/10
87%
GAMES
Classic
88%
GOLD GAME
Ein falsches Wort - und Abe ist verloren! Nutze all seine Fähigkeiten, um komplizierte Rätsel zu lösen, neue Freunde zu gewinnen und seine Feinde zu verwirren. Wird Abe zum Helden? Wird er vernichtet? Es liegt ganz in Deinen Händen...
lachen
PlayStation

4 JAHRE MAN!AC

Mering intern: Erschreckende Wahrheiten, gewagte Vermutungen und dummes Geschwätz prägen unseren Jubiläums-Bericht. Zwölf Monate im Schnellvorlauf – Hardcore-Infos auf vier enthüllenden Seiten.



November 96

Neben dem dreijährigen MAN!AC-Jubiläum ist der Electronic-Arts-Besuch eines der November-Highlights. Christian tritt zu seiner ersten Kanada-Reise an, die von Electronic Arts mit schon berüchtigten Organisations-Schwierigkeiten veranstaltet wird (wir erinnern uns an Martins verwirrenden "Le Mans"-Ausflug). Kollege Florian Stangl, zu dieser Zeit noch engagierter EA-Pressechef, nimmt das Journalisten-Duo vier Tage bei der Hand und philosophiert über die Sportspiel-Pläne des Software-Giganten. Bei der Rückreise hat Christian schließlich mehr Glück als seine spanischen Kollegen, für die EA keine Rückflüge reservierte. Bis heute vermissen wir jegliches Lebenszeichen der Zurückgebliebenen.

Mit dem Kanada-Aufenthalt war Christians Reisestreß noch nicht überstanden: Im Schlepptau der Oldies Winnie, Martin und Heinrich landet er auf der ECTS und fügt sich brav in sein Schicksal der halbstündigen Termine.

In Abwesenheit von Sportspiel-Profi Martin wagt sich Olli an einen Tennis-Test, in dem er einige Fachbegriffe durcheinanderbringt: "Smash Court Tennis" wird zwar korrekt bewertet, doch mit Ollis Wortschöpfung "Loop" war eher ein "Lob" gemeint. Seither muß Olli täglich "Ran" einschalten und die Tennis-Weltrangliste auswendig lernen.

Die Drei vom PC-Heft: (Noch) guten Mutes präsentieren Winnie, Heinrich und Martin auf der ECTS das neue Spielemagazin "PC-Xtreme". Sechs Ausgaben erscheinen, dann dreht das Controlling den Geldhahn zu. Heinrich packt seine Koffer und heuert bei der neuen PC-Gazette "Gamestar" und der "Bravo Screenfun" an. Hier hält es ihn immerhin drei Ausgaben, bis er dem Lockruf eines früheren Arbeitgebers folgt und der wankelmütige Journalist wieder als PC-Player-Chef einspringt. Über seine beruflichen Perspektiven im Frühjahr '98 wird schon fleißig spekuliert...



Vor seiner Beförderung zum "Vice President Marketing" mußte sich Virgin-Mitarbeiter Martin Spieß mit Nebenjobs über Wasser halten. Hier posiert er (linkerhand) als verwegener Gelegenheits-Schläger in einer Anzeige für das Playstation-Adventure "Baphomet's Fluch".

Mit der "Saturn-Fibel" wollen wir Segas 32-Bitter ein wenig unterstützen, der "Digital Surround"-Artikel belegt Martins Vorliebe für hochwertige Heimkino-Akustik – die Fortsetzung gibt's in dieser MAN!AC ab Seite 116.

Dezember 96

Premiere: Mit dem ersten Rundum-Cover huldigt MAN!AC der coolsten Spiele-Heldin aller Zeiten. Eine schwimmende Lara Croft ziert den Titel unserer "Special Collector's Edition" und verdient sich eine Spielspaß-Wertung von 89 Prozent. In den Augen des Herstellers ist dies allerdings immer noch zu wenig, so daß sich der Cybermedia Verlag mit aufgebrachten Eidos-Mitarbeitern auseinandersetzen muß. Die MAN!ACs kann dies jedoch nicht erschüttern, zumal die Dezember-Ausgabe mit exklusiven Artikeln nur so gespickt ist. Nicht nur der "Probotector"-Preview und die ersten "Porsche"-Bilder finden Zustimmung, insbesondere das N64-Special kommt bei Euch hervorragend an. Darin befragten wir u.a. Industrie-Insider nach ihren Erfolgsprognosen für die einzelnen Konsolen; Virgins Martin Spieß und Ex-Laguna-Chefeinkäufer Axel Bialke sprachen Klartext und outeten das mittlerweile hinfällige 3DO M2 als Totgeburt. Treffer, versenkt! Daß Martin Spieß nur aufgrund dieser vorausschauenden Aussage kürzlich zum "Vice President Marketing" befördert wurde, ist allerdings ein Gerücht...

Zum Erfolg der 12er-Ausgabe tragen auch die vielen Top-Spiele im Testteil bei. Ob "Soviet Strike", "Pandemonium", "Daytona CCE", "Star Gladiator" oder "Wave Race 64": Ende '96 wird der Spiele-Fan mit allerlei hochkarätigen Leckerbissen verwöhnt. Insbesondere die Playstation profitiert von dem Qualitäts-Boom und zieht dem Saturn davon.

Christian Blendl

1968: Feuer frei! Der Alterungsprozeß beginnt in Regensburg/Oberpfalz

1979: Das Videospielwunder "Black Point" legt den Grundstein eines intensiv betriebenen Hobbies, das bis spät in die 90er für Kondition sorgt – nämlich defekte Konsolen umzutauschen!

1988: Abiturzeit: Nach einer nächtlichen Schulblockade leistet sich der angehende Student erstmal ein Mega Drive mit "Space Harrier 2". Nach exakt 2,4 Sekunden kommt Enttäuschung über fehlendes Sprite-Zooming auf. Entrüstet werden alle nun folgenden Konsolen akribisch auf ähnliche Technik-Mankos untersucht.

1989: Nach einigen Informatik-Gehversuchen vom Zahlengewurschtel abgeschreckt, beginnt ein angenehmes BWL-Studium an der Uni Regensburg, das...

1996: ...nach turbulentem, aber erfolgreichem Abschluß nahtlos in die Redakteurslaufbahn des Multimedia-Konzerns Cybermedia führt. Neben der Überwachung der Sauberkeit in den Büroräumen findet Christian nebenbei noch Zeit, einige Artikel für MAN!AC zu schreiben und sporadischen Kontakt zur Oberpfälzer Heimat aufrechtzuerhalten.

VORLIEBEN: Romantische Abendessen zu zweit im China-Restaurant, große Kinos mit gutem und lautem Sound, altmodisches Paintball mit Pumper-Markierern (in Bayern praktisch verboten), "Brauner Bär"-Eis

ABNEIGUNGEN: Politisches Sendungsbewußtsein, Steuerrecht, ÖPNV, hohe Spritpreise, italienische Handwerker

MUSIK-GESCHMACK: 80er-Jahre-Pop, EBM, Marillion, Genesis, Abba

FILM-FAVORITEN: Terminator, Total Recall, Top Secret, Mars Attacks!, The Thing (Carpenter), div. Cameron-, Yuzna- und Zemeckis-Filme

TV-TOPS: Derrick, Simpsons, Star Trek Classics, Columbo



Interplays provokante Anzeige für den Ego-Shooter "Disruptor" kam bei einigen Lesern gar nicht gut an: Von "sinnloser Gewalt" und "perversem Geschmack" war die Rede; neben dem "Bund deutscher Teddy-Liebhaber" schrieben auch besorgte Familienväter. Wir MAN!ACs finden die Anzeige noch immer witzig (bis auf den ebenfalls entrüsteten Christian) – und "Disruptor" ist einer der wenigen Ego-Shooter, die nicht auf dem Index landeten!





Stammgast im MAN!AC-Rückblick: Bereits vor einem Jahr haben wir Virgins "NHL Powerplay Hockey" erwähnt, da in dem Test das Prädikat fehlte. Nun hat das 32-Bit-Highlight einen neuen Verspätungs-Rekord aufgestellt: Ursprünglich zum November '96 geplant, wurde es erst vor wenigen Wochen in Deutschland ausgeliefert. Zu dumm, daß in den USA bereits der Nachfolger "NHL Powerplay Hockey '98" im Handel ist – siehe Test auf Seite 103.



Tobias packt ein: Man nehme zwei 6/94, eine 12/93, die Jubiläumsausgabe '95 und die 10/96 – Nach dem 365sten Nachbestellungs-Päckchen gönnte ihm Andreas schließlich eine kurze Pause. Zuvor konnte sich T2 (interner Codename für Ex-PC-Xtreme-Redakteur Tobias Schweikl) dem Zugriff von Scharfrichter-Azubi Andreas gerade noch mit einen geschickten Parade erwehren.

Artikel, die anmachen: Christian hatte die Ehre, unsere Reportage über japanische Erotik-Videospiele zu gestalten. Allzu gerne halfen ihm die Kollegen bei den Recherchen.

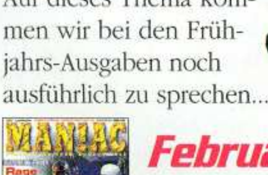
Januar 97



Die Weihnachtsnummer ist geprägt von den "Spielen des Jahres": Die MAN!ACs diskutierten und analysierten das vergangene Spielejahr und würdigten die Preisträger. Kuriosum am Rande: Virgins "NHL Powerplay Hockey" ergattert bei Sportspielen zwar den ersten Platz, erscheint jedoch erst acht (!) Monate später. Spricht man diesen Lapsus bei Virgin an, wird schnellstens das Thema gewechselt...

Währenddessen ist Andreas über Ferrari-Prospekte vertieft: Der Auto-Narr hat sich in den Kopf gesetzt, spätestens ab Mai einen roten Flitzer aus Maranello zu fahren.... na ja, eigentlich nur einen 300-PS-Nachbau aus den USA, aber das soll man angeblich nicht merken. Der niedrige Dollar-Kurs hilft bei der Budgetierung und so bestellt sich Andreas eine Florida-Replik des Ferrari 355 Spider. Auf dieses Thema kommen wir bei den Frühjahrs-Ausgaben noch ausführlich zu sprechen...

Februar 97



Die "Star Wars"-Ausgabe katapultiert MAN!AC in ungeahnte Verkaufshöhen: Die Mischung aus Grusel-Schocker ("Resident Evil 2"), Rennspiel-Referenz ("Rage Racer") und zwanzigseitigem N64-Special über die japanische Shoshinkai-Messe kommt bei Euch bestens an.

Ob unsere Doppelseite mit Fernost-Erotik-CDs auch eine Rolle spielte, sei dahingestellt. Christian hat die Recherche zu diesem Thema augenscheinlich Spaß gemacht - auch sah man die Kollegen selten so hilfsbereit...

Zur Feier des Tages geben wir alte MAN!ACs für drei Mark das Stück ab: Von der gigantischen Resonanz sichtlich geschockt, beschließt Abo-Verwalter Andreas, daß Webmaster Tobias die Hefte verpacken darf. Tobias sucht zwar erst nach einer Möglichkeit, die Zeitschriften online zu versenden, doch nach zwei Stunden konnten wir ihn schließlich überzeugen, daß man eine gedruckte MAN!AC schwerlich digitalisieren kann.

März '97





Mit dem "Hot 100"-Report erfüllen sich die MAN!ACs einen Traum – die Grenze zum Alptraum ist aber bald überschritten. Sechs Redakteure mit sieben Meinungen sind schwer zu koordinieren; zumal bei hundert individuellen Plazierungen. Nach dem 24sten Meeting wird's Martin und Winnie zu bunt, und die beiden Chefredakteure klären (minimal undemokratisch) die strittigen Punkte. Das Ergebnis stimmt schließlich alle freudig, auch wenn es einige Leser als zu Oldie-lastig empfinden.

An der Test-Front haben es uns zwei N64-Schmankerl angetan: Martin schreibt zwei Dutzend Dankesbriefe für "ISS 64/Perfect Eleven" an die japanische Konami-Zentrale, Christian entdeckt seine Tierliebe mit Acclaims Dinosaurier-Jäger "Turok". Dafür enttäuscht das 32-Bit-Update eines langjährigen Redaktions-Favoriten: Noch nie war "Contra" so unausgereift wie auf der Playstation!

Andreas' Lieblingstraum: Auf dem Cybermedia-Parkplatz steht eines morgens ein blitzblank polierter Ferrari, die Schlüssel stecken und für das entsprechende Outfit ist auch schon gesorgt. Die virtuelle Blondine fällt aus Rücksicht auf Andreas' reale Freundin der Zensur zum Opfer...

April 97



Das Nintendo 64 hat's doch noch nach Deutschland geschafft: MAN!AC unterstützt die Premiere mit einem 24-Seiten-Special, das nicht nur die wenigen PAL-Spiele unter die Lupe nimmt, sondern die Hardware bis zur letzten Lötstelle durchleuchtet. Kein anderes Magazin berichtet so detailliert über Technik und Titel der 64-Bit-Konsole. Bei dieser Gelegenheit führen wir unsere Tips-Kästen und Joypad-Schemata bei besonders interessanten Tests ein.

Tobias Hartlehnert

1973: Achtung, Quälgeist im Anflug: Spielstart in Bad Kissingen/Unterfranken
1980: Pong & Co. besiegeln Tobis' Schicksal: Ab jetzt wird jede freie Sekunde gezockt!
1992: Abitur geglückt – Führerschein-Geld von Dad wird für ein Neo Geo zweckentfremdet
1993: Zwei Jahre Zuckerschlecken & viel Geld ausgeben beim Heeresmusikkorps 12 in Veitshöchheim/Würzburg
1994: Versuch eines Informatik-Studiums, Tobi wird im Rechenzentrum der FH Würzburg neben Spiele- auch noch Cyber-Junky – ab sofort „Webmaster" neuer Berufswunsch.
1995: Cybermedia erlöst Tobi aus dem grauen FH-Alltag, neben dem Redakteurs-Job beginnt am 7.10.1995 die Programmierung von „M@N!AC Online".
1996: Nach zähen Verhandlungen endlich am Zeil seiner Träume: Tobi wird hauptamtlich Webmaster von Cybermedia – was will man mehr?

VORLIEBEN: Internet, Kino, US-Laserdiscs, Heimkino, Musik, Lesen
ABNEIGUNGEN: Raucher, zu wenige Nichtraucher-Zonen bei Cybermedia, Frühaufstehen
MUSIK-GESCHMACK: Toto, „gute" Musik, Jazz-Rock à la Dave Weckl, Instrumental, Pop/Rock, Hard-Rock, (Spiele-) Soundtracks, etwas Klassik
FILM-FAVORITEN: Terminator 2, Aliens, Running Man (bitte uncut), Toy Story, Predator, Tron, The Lion King, Forrest Gump, Blade Runner...
TV-TOPS: Harald-Schmidt-Show, Akte X, Comedy Factory, Captain Future

Jenseits der 64-Bit-Welt wartet mit "Agent Armstrong" ein schlagfertiger Superheld auf seinen Playstation-Einsatz; gleiches gilt für die frisch gerenderten 3D-"Street Fighter Ex". Andreas ist angesichts des doppelten Capcom-Updates (auch die Bitmap-Verwandten melden sich mit Teil 3 zurück) so entzückt, daß er nicht nur die neckischen Kommentare der Kollegen zur Fortsetzungs-Hysterie von Ryu & Co. verkraftet – er vergißt sogar zeitweilig seine Probleme mit dem Import-Ferrari.

Der "überaus freundliche" deutsche Zwischenhändler hat mittlerweile seinen Liefertermin überschritten, der Wagen sei aber schon mit dem Schiff unterwegs und nur noch wenige Seemeilen vom Hamburger Hafen entfernt. Zimmerkollege Martin hat zwar fortan an dankbares Kalauer-Opfer gefunden, muß sich aber mit Andreas' zunehmender Telefonitis abfinden. Diese mündet leider nicht in übermäßige Anzeigen-Verkaufsgespräche (Andreas' zweitwichtigster Beschäftigung in diesen Monaten), sondern in erregte Diskussionen über Lieferfristen und Vertragsparagraphen.

Ausgewogener Fuhrpark: Während Webmaster Tobias meist virtuell reist und mit seinem Dienstfahrrad hochzufrieden ist, gönnt sich Andreas einen Second-Hand-Porsche mit First-Class-Audio-System. Lediglich wenn Andreas turnusmäßig das Altpapier entsorgt und dafür 24 Fahrten benötigt, fällt auf, daß ein "Kofferraum" nicht zur Porsche-Grundausstattung gehört.

Martin Gaksch

1965: Start in den Beginner-Level in Freiburg/Breisgau
1972: Umzug ins liebliche Bayern
1984: Mühevolles Abitur in überwiegend dussligen Fächern mit direktem Übergang in Mathematik-Studium
1987: Spielbeginn bei "Happy Computer", wenig später Gründungsmitglied bei "Power Play"
1993: Gründung von Cybermedia, Start der MAN!AC

VORLIEBEN: DVD-Spielfilme, Heimkino in 16:9 und Dolby Digital, American Way of Life, Sport, Pool (mit Wasser oder Queue)
ABNEIGUNGEN: Deutsche Ladenschlußgesetze, amerikanische Einwanderungsbehörden, Zensur im allgemeinen, Pollen, Nikotin
MUSIK-GESCHMACK: amerikanisches New Country, guter Soul, Rock'n'Roll, Filmmusik
FILM-FAVORITEN: Star Wars 1-3, Fried Green Tomatoes, Aliens, Terminator 1+2, Speed, Total Recall
TV-TOPS: Simpsons, Star Trek, Akte X, gute US-Sitcoms

Die restliche Redaktion nimmt reißaus und besucht mit der Nürnberger Spielwarenmesse und der Automaten-Show in Frankfurt zwei deutsche Ausstellungen. Nur Robert kommt nicht mit, sondern versteckt sich vor einem allzu aufdringlichen Fan, der neuerdings mit Schäferhund unangemeldet vor seiner Privat-Wohnung auftaucht.



Mai 97

Geballte Ladung: Die neue MAN!AC ist ganz schön abgefahren! Nicht nur, daß wir mit "V-Rally" und "Porsche Challenge" zwei Referenz-Renner für die Playstation vorstellen, mit unserem superriesig-tollen A1-Doppelposter tragen wir dem "Value for Money"-Trend in der Videospielbranche Rechnung. Nachdem Sony die Playstation auf 299 Mark gesenkt hat, reduziert Nintendo keine vier Wochen nach dem Deutschland-Start ebenfalls den Preis um 100 auf 299 Mark. Viele Spieler sind Nintendo dankbar, einige (vor allem die Erstkäufer) fühlen sich ziemlich veralbert.

Andreas Knauf

1973: Showdown im Kreissaal (nach zweiwöchiger Verspätung)
1978: Im vollen Lauf gegen den heimischen Heizkörper geknallt. Die Behauptung, es habe sich nur um eine Platzwunde gehandelt, glaubt aber mittlerweile keiner mehr – irgendwo muß ja der Ursprung für seine altersunspezifischen Musikvorlieben liegen...
1988: Mit GAMBLE! Start in die Verleger-Zukunft. Das Videospiele-Fanzine mausert sich bis zu einer Auflage von 1.000 Stück.
1989: Laserdrucker sei Dank: Mit einem computergenerierten Geschichtshefts gerade so die schulische Ehrenrunde vermieden.
1992: Nach 13 qualvollen Schuljahren endlich das Abitur in der Tasche. Zwei Wochen später geht's nach München zur "Video Games".
Um die Kollegen zu verstehen, erlernt Andreas die Fremdsprache "bayerisch" samt zweiwöchigem Dialekt-Kurs "schwäbisch".
1993: Nach einem kurzen Gastspiel bei der "Video Games" bieten Martin und Winnie ein Engagement bei "Cybermedia" an. Immerhin braucht man ja jemanden, der so undankbare Aufgaben wie Abo-Verwaltung und Anzeigenverkauf übernimmt.
1997: Das Bankkonto will mehr "Credits" – die Leasingraten für's Auto sind zu hoch...

VORLIEBEN: Heimkino, ordentliche Klamotten
ABNEIGUNGEN: Martins diskriminierende Aussagen über meinen Dienstwagen (der pure Neid), Zigarettenqualm
MUSIK-GESCHMACK: House, Ambient, Trance, auch schonmal eine gute HipHop- oder Rap-Scheibe
FILM-FAVORITEN: James Bond, John Woo-Filme, Boyz in the Hood, Das Siebte Zeichen
TV-TOPS: Stern-TV, Harald Schmidt, Formel 1 (ORF)

Apropos veralbert: Andreas' tägliche Telefonate mit seinem "Auto-Dealer" werden immer absurder, zwei Wochen lang wartet der mißmutige Escort-Fahrer ("nur ein Übergangsfahrzeug") auf seinen roten Renner, dessen angebliche TÜV-Abnahme und Zustellungsfahrten 'gen Bayern er meist live am Handy verfolgt. Als der Wagen dann zum x-ten Mal wegen "unglücklicher Umstände" an Mering vorbeitransportiert wurde, gibt Andreas schließlich auf: Der Vertrag wird gekündigt, als "Dank" packt der Kleinwagen-Besitzer seine ganzen Replica-Unterlagen zusammen und schickt sie an Ferrari. Vielleicht wolle man sich ja mal mit dem bösen Grauimporteur über Trademarks & Co unterhalten....
Dieser Zweikampf inspirierte die MAN!AC-Crew zum Hardcore-Vergleich "Playstation gegen Nintendo 64": Kaum hat sich Winnie vom zeitweiligen PCX-Rückzug erholt, schließt er Teil 1 des Konsolen-Duells ab und ist ganz stolz auf seine detaillierten Punktewertungen in neun Kategorien. Von möglichen 80 Punkten erhält die Playstation 63, Nintendo 65 Punkte. Etwas zu spät kommt Winnie der Gedanke, daß er für den zweiten, nicht minder wichtigen Teil des Vergleiches nur noch 20 Punkte vergeben kann, wenn am Ende eine 100 stehen soll.



Juni 97

Damit Winnie gar nicht erst auf die Idee kommt, Erholungsurlaub einzufordern, steht der Abschluß des Konsolen-Vergleichs ganz oben auf dem Redaktionsplan. Winnie bemüht sich zwar, seinen wenig vorausschauenden Punkteschlüssel leidlich zu erklären, die Abschlußtabelle auf Seite 28 zeigt jedoch ein minimal verwirrendes Ergebnis. Während es in Teil 1 in jeder Wertungskategorie fünf Punkte gab, die mit einem individuellen Wichtigkeits-Faktor multipliziert wurden, gönnte er den Wertungskategorien in Teil 2 nur maximal vier Punkte. Was soll's, der Artikel war fundiert, vorausschauend und beleuchtete auf gut 20 Seiten jeden Aspekt der beiden Konsolen – mal wieder ein Exklusiv-Feature der MAN!AC. Wer jetzt immer noch nicht wußte, welches System er sich kaufen sollte, mußte schon unsere Gesamtwertung verinnerlicht haben...
Während sich die ganze Redaktion mit Winnies Mathematik-Knowhow vergnügt, plant Andreas die "Rache des PS-Rambos": Das ist nicht etwa der neue Sat-1-Filmfilm, sondern der überraschende Kauf eines deutschen Sportwagens – diesmal sogar original, kein Nachbau. Eines abends stand dann plötzlich ein nachtblaues Porsche-Cabrio mit passendem 993-Nummernschild auf dem Hof; die Kollegen wissen zwar bis heute nicht, wie Andreas seinen Flitzer finanziert, aber zumindest der Urlaubsantrag des Co-Geschäftsführers war sorgfälig abgeheftet. Zur Beruhigung des Luxuswagen-Gegner: Winnie fährt 'nen Mazda 626, Martin einen Xedos 6 und Christian so'n ollen Golf – Robert und Tobias haben keinen Führerschein, Olli kein Auto.



Juli 97

Force-Feedback für zu Hause: "Starfox 64" schüttelt die Redaktion durch und rüttelt an der 90-Prozent-Marke. Tobias und Winnie widmen sich dem Nintendo-Blaster, Robert vergnügt sich mit Squares Prügel-Update "Tobal Nr. 2". Ganz andere Gedanken huschen Christian durch den Kopf, als er mutterseelenalleine unser 24-Seiten-Special "Playstation Spieleführer" recherchiert. Über 250 deutsche

Aktenzeichen Mering ungelöst: Unser hochgradig gesicherter Stahltresor wurde nächtens geknackt und seiner Hunderter beraubt. Leider ließ sich bis heute nicht klären, unter welchen Umständen das Geld abhanden kam – das restliche Büro wurde von dem Besucher netterweise verschont.



Die individuelle Arbeitsbelastung in den Sommermonaten läßt sich gut an diesem Foto ablesen: Während Bleichgesicht Tobias tagsüber unsere Online-Dienste betreut und nächtens die neuesten PC- und Videospiele durchzockt, genehmigt sich Ufer-Cassanova Winnie öfters eine Auszeit und sonnt sich am "Holzhausener Dampfersteg" am Ammersee.

Spiele müssen gesichtet, sortiert und in das Layout übertragen werden. Leider tummeln sich auf einer Seite schwarz-weiße Bilder. Zunächst geben sich Christian und (Layout-Endkontrolleur) Andreas gegenseitig die Schuld, dann wird die Software verdächtigt, später schiebt man das Ganze auf den Belichter ab.
Bei der jährlichen Leserumfrage erhalten wir trotz dieses Farbverlustes durchgehend gute Noten: 45% von Euch gefällt die MAN!AC "super", 48% "gut". 74% besitzen eine Playstation, 39% schon ein N64, 24% einen Saturn – der "normale" MAN!AC-Leser hat also mindestens zwei Konsolen. Für ihr Hobby geben die meisten monatlich gut 100 Mark aus, über 30% opfern gar bis zu 300 Mark. Außerdem besitzen die Hälfte von Euch einen PC, jeweils ein Drittel hört in Dolby Surround und schaut Filme via Laserdisc-Equipment.
Für die Auswertung der Umfrage hatten wir etliche hundert Mark zurückgelegt, die allerdings kurz vor der Auszahlung einfach verschwanden. Eines morgens kontrollierte Kassenwart Andreas unseren Geldtresor und stellte ernüchtert das Fehlen der Hunderter fest. Alsbald wollte die Redaktion ihre Lieblingskommissare zu Hilfe bitten, doch die waren beschäftigt: Derrick wartete auf seinen Dienstwagen, den Harry vorfahren sollte, Fox Mulder wurde gerade von Aliens entführt und Vierbeiner Rex mußte wegen niedriger Einschaltquoten psychologisch behandelt werden. So schlummert dieser Kriminalfall in den Meringer Polizei-Akten – sachdienliche Hinweise nimmt die Geschäftsführung entgegen.



August 97

Die Ausgabe der langen Nächte: In einer gewagten Aktion schaffen es die USA-Flieger Christian und Martin, den 24seitigen E3-Messebericht in nur zwei Tagen druckreif zusammenzustellen. Zuvor mühten sich die Daheimgebliebenen mit dem restlichen Heft, in dem mit "Broken Helix" und "Ace Combat 2" zwei erstklassige Playstation-Importe vorgestellt wurden. Dem offiziellen Testteil merkte man dagegen das Sommerloch an – nur zwölf PAL-Titel schafften unsere Deadline.
Für Schadenfreude sorgte Christian, der seine Autotüren so dynamisch zuschlägt, daß alle paar Wochen eine Scheibe zerplatzt. Sind PS-Problemchen ansonsten Winnie vorbehalten, kurvte Christian mal mit zerbrochenem seitlichen Fenster, mal mit fehlender Heckscheibe auf den Parkplatz. Notdürftig mit redaktionseigenem Packband versiegelt, suchte Christian mehrfach die Werkstatt seiner Wahl auf (keine 150 Kilometer entfernt) und mußte sein "halbes Monatsgehalt" in die Reparatur stecken.



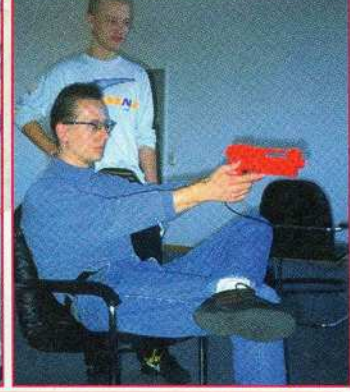
September 97

Größenwahn in der MAN!AC-Redaktion: Nicht nur, daß wir den umfangreichsten Preview-Teil aller Zeiten aufbieten, die XXL-Spieletests sprengen alle Dimensionen. Mit "Abe's Oddysee" und "Warcraft 2" führen wir das neue Test-Format ein, das sich durch Interviews, Vergleichstabellen, Tips-Kästen und Joypad-Schemata von bisherigen Kritiken abhebt.
Abends diskutiert die Redaktion eifrig über Zukunftsperspektiven des Videospiel-Hobbys: Unser E3-Nachtrag wird vom "Ausblick 1999" abgeschlossen, in dem wir die drei Konsolen-Giganten und deren Konzepte für die nächsten Jahre hinterfragen. Nintendos Weg ist bis ins nächste Jahrtausend mit dem 64DD vorgezeichnet, Sega bastelt an ihrer neuen 64-Bit-Konsole mit herkömmlicher Ausstattung – nur Sony hüllt sich über die Playstation 2 noch in Schweigen.

Oktober 97

Die letzte Ausgabe mit Robert-Artikeln: Der Rollenspiel-Fetischist zieht nach Hamburg und hinterläßt eine trauernde Gemeide – insbesondere der örtliche Apotheker und die Telekom-Zweigstelle vermissen ihren treusten Kunden. Tags darauf rückt bereits Olli an Roberts Arbeitsplatz, meckert über zu geringe Macintosh-Performance und wird von Christian mit den Hygiene-Vorschriften bzgl. Getränke- und Süßigkeiten-Entsorgung vertraut gemacht.
An der Test-Front spielt sich die Redaktion für lange Winternächte warm: Am esten "Golden Eye"-Test eines deutschen Magazins wirkt die ganze Crew mit, Olli zockt "Final Fantasy 7", Christian, Martin und Andreas vergnügen sich mit "Formel 1 '97". Dabei wurde über die Wertung zum Rennspiel-Knüller beinahe länger diskutiert als über die Steuerreform: Ist es besser als der Vorgänger, wie schwer wiegen die Detailmängel? Winnie hält sich aus dem Prozent-Gefeilsche heraus und zaubert dafür spannende Interviews mit Koei und Ocean samt weltexklusiven Bildern von "Wetris" aus seinem email-account.





Szenenwechsel: Prügel-MAN!AC Olli ist neuerdings fest angestellt und hat Roberts Platz erobert. Während der Abtrünnige sich schon frühzeitig die Finger nach seinem neuen Job abschleckt, nimmt Olli Anschauungsunterricht bei Christian. Zielkreuz-Terminator Blendl führt ihn in die Geheimnisse der neuesten Plastik-Wumme ein und versucht einen Verbündeten für sein Projekt "achtseitiger Gamegun-Vergleich mit Beilage Paintball-Tips" zu gewinnen.



Olli Ehrle

1975: Kampfbeginn in Bobingen
1982: Erster Kontakt mit einem ZX81 und Frogger (selbst abgetippt)
1986: Ein Commodore 64 muß her: Klein-Olli spielt sich die Indexliste rauf und runter.
1992: Nebenbei Fachabitur bestanden, schon gänzlich in die Videospielwelt abgetaucht.
1994: Vom Tellerwäscher zum Millionär: Karrierestart als Animesklave bei MAN!AC.

VORLIEBEN: Splatter-, Eastern- & Trash-Videos, Cremebirne-Eis, Endlosparties & Mädels
ABNEIGUNGEN: Rote Ampeln, Nichtraucherzonen, Frühaufsteher
MUSIK-GESCHMACK: House, Ambient-Techno, Hardcore & Grindcore
FILM-FAVORITEN: Jim Rose Circus Sideshow, Rickie Oh, John-Woo-Filme
TV-TOPS: Simpsons, Rave around the World, Dexter's Laboratory, Talkshows

Winnie Forster

1969: Zeitgleich mit N. Amstrong auf dem Mond wagt Winnie seine ersten Schritte
1976: Winnie (7) spielt "Space Invaders": "So eine Weltraumballerei für zuhause das wäre fein..."
1983: Winnie kauft sich einen Sinclair Spectrum, gleichzeitiger Austritt aus Basketball- & Leichtathletikverein.
ab 1990: Erste Sporen bei der Power-Play, Gründungsmitglied "Video Games"
1993: Winnie erfüllt sich einen Teil seiner Allmachtsphantasien: Cybermedia!
1995: Schwabing sucks! Flucht in oberbayerisches Dorf mit Seeanbindung.

VORLIEBEN: Medien und Mädchen, Berlin, Tokyo und das fernöstliche Brettspiel "Go".
ABNEIGUNGEN: Verkehrs- und andere Regeln, Mainstream und Zensur
MUSIK-GESCHMACK: Jazz, Speed-Metal, Breakbeat, Noise und LowFi
FILM-FAVORITEN: French Connection, John Woos' "The Killer", Mad Max 2, Orson Welles' "Touch of Evil", Porco Rosso, E. Dmytryks "Warlock"
TV-TOPS: Alles Mist! Bis heute keinen TV-Anschluß.

Olli taucht nebenbei in die oberbayrischen Slums ab, um für sein Prügel-Feature zu recherchieren. Seine gesammelten Erfahrungen, die erstaunlicherweise ohne längeren Krankenhausaufenthalt ermittelt wurden, bringt er in den Acht-Seiten-Artikel "Hau-Zu" ein. Andreas erweitert währenddessen seine Subwoofer-Phalanx, frei nach dem Motto: Erst wenn das Parkett mittanzt, macht Techno richtig Spaß. Dabei vergißt er nie zu erwähnen, daß seine Audio-Anlage im Auto so baßlastig sei, daß der Teer unter den Reifen zärtlich zerbröselt. *mg*



– auch für Euch soll dieses denkwürdige Ereignis ein Grund zum Feiern sein. Damit Ihr ordentlich in Stimmung kommt, veranstalten wir mit zahlreichen Spiele- und Zubehörherstellern ein Gewinnspiel der Superlative. Vom Film-Soundtrack bis zum Edel-Verstärker, vom "Final Fantasy 7"-Playstation-Set bis zum Saturn-Präsent verlosen wir alles, damit Ihr auch in den nächsten Jahren in Sachen Videospiele das Gras wachsen hört und weiterhin ein gut ausgebildetes Gehör im Spieledschungel bewahrt!

Um an der Verlosung teilzunehmen, sendet uns einfach eine Postkarte, auf der Eure drei Lieblingsspiele der letzten vier Jahre verzeichnet sind. Dabei könnt Ihr unter Titeln aller jemals erhältlichen Videospielsysteme wählen – Exoten-Hits und Klassiker werden von uns ebenso interessiert gelesen wie brandneue Hightech-Polygonspektakel.

Postkarte bitte einsenden an:

Cybermedia GmbH
Redaktion MAN!AC
Kennwort: Jubiläum
Wallbergstr. 10
86415 Mering

1. Preis: Das phantastische "Final Fantasy 7"-Set, mit dem Ihr spielerisch, akustisch und visuell abhebt! Es besteht aus einer Playstation, einem "Final Fantasy 7"-Spiel, dem 16:9-Portable-TV "KV 16 WS 1D" und dem mobilen Boxenset "SRS-GS-70". Damit Ihr völlig in eine andere Welt abtauchen könnt!

2. - 10. Preis: Je ein schwarzes Playstation-T-Shirt

3x Je ein "AlienTrilogy"-Spiel für die Playstation samt gefüllten Alien-Ei

3x Je ein "Bust-a-Move 2"-Spiel für die Playstation

1x eine Acclaim-Tasche plus schwarzem Polo-Shirt

2x Je ein MDK-Set (T-Shirt & Fleece-Pullover)

5x Je eine "MDK"-Geldbörse

Alle Acclaim-Gewinner erhalten zu ihrem Preis auch eine "Turok"-Audio-CD mit packenden Jungle-Grooves.

10x Je ein "Vergessene Welt"-Spiel für die Playstation plus ein Soundtrack zum Dino-Spektakel.

5x Je eine warme "Electronic-Arts"-Bomberjacke für eisige Tage.

MDK

THE LOST WORLD JURASSIC PARK

VERGESSENE WELT JURASSIC PARK

PlayStation

ELECTRONIC ARTS

AMEDAY

ANIAC-Jubiläum



1. Preis: Ein Yamaha-Surround-Verstärker der Spitzenklasse. Der DSP A-3090 bietet Euch bestes Dolby-Surround-Heimkino – als Zugabe winkt Dolby-Digital-Akustik, wenn Ihr den Yamaha mit dem nötigen AC-3-Signal füttert. Das 3.300 Mark teure Kraftpaket hat sieben Endstufen sowie Audio- und Video-Eingänge im Dutzend.



2. - 10. Preis: Je ein "V-Rally"-Spiel für die Playstation

10x je ein "Lomax"-Spiel für die Playstation, dazu eine Psygnosis-Musik-CD und ein T-Shirt

10x je ein "Adidas Power Soccer"-Spiel für die Playstation plus Musik-CD und T-Shirt

10x je ein "Discworld"-Aufsteller plus Musik-CD und T-Shirt

20x je eine Psygnosis-Musik-CD und ein T-Shirt



1. - 4. Preis: Je ein Saturn-System mit Top-Software. Vier Mal 32-Bit-Unterhaltung vom Feinsten versprechen die Saturn-Sets von Sega: Die Gewinner freuen sich über ein Sega-System samt Software. Je ein Saturn wird komplett mit "Resident Evil", "Worldwide Soccer '98", "Dragonforce" oder "Last Bronx" in's Wohnzimmer geliefert.

5. - 15. Preis: Je ein cooles Sega-Polohemd

BLAZE

10x Je ein "VRF1"-Lenkrad "3 in 1". Damit habt Ihr alle Saturn-, Nintendo- und Playstation-Renner zugleich im Griff!

10x ein N64-Multiplayer-Pack, bestehend aus je zwei edlen Nintendo-Pads von Blaze und einer Memory-Karte. Damit Ihr nie mehr alleine Kart fahren müßt!



10x "Pandemonium" (PS)

20x "Spider" (PS)

20x "Mass-Destruction"-T-Shirts

10x Legacy-of-Kain-Key-Rings

10x Exhumed Poster



5x Je ein "Abe's Oddysee"-Spiel für die Playstation, dazu ein "Abe"-T-Shirt.

Einsendeschluß ist der 20. November 1997.
Alle Einsendungen mit drei genannten Lieblingsspielen nehmen an der Verlosung teil. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Wir bedanken uns ganz herzlich bei den beteiligten Firmen für ihre Unterstützung.

Spiel	Preis
AGENT ARMSTRONG (OKT)	84,-
ATARI ARCADE'S GREAT.	74,-
AUTO DESTRUCT	89,-
AYRT. SENNA KA. DUEL 2 (NOV)	84,-
BALLBLAZER CHAMPIONS	89,-
BAPHOMETS FLUCH 2 (DEZ)	89,-
BATMAN & ROBIN (NOV)	84,-
BEAST WARS	89,-
BROKEN HELIX (OKT)	99,-
BUBBLE BOBBLE 2	79,-
BUBSY 3D	99,-
BUG RIDERS (OKT)	84,-
BUST A MOVE 3 (OKT)	69,-
CARNAGE HEART	79,-
CASTLEVANIA	94,-
COLONY WARS (NOV)	89,-
COMM. & CONQUER 2 (NOV)	99,-
CONSTRUCTOR (NOV)	89,-
CONTRA LEGACY OF WAR	79,-
COURIER CRISIS (NOV)	89,-
CRASH BANDICOOT 2 (DEZ)	109,-
CROC (OKT)	89,-
CROW CITY OF ANGELS	79,-
DEATHTRAP DUNGEON (NOV)	89,-
DESTRUCTION DERBY 2	99,-
DISCWORLD 2 (NOV)	99,-
EXPLOSIVE RACING	89,-
FANTASTIC 4	79,-
FATAL FURY	79,-
FIFA SOCCER '98 WM QUA.(OKT)	89,-
FIGHTING FORCE (OKT)	99,-
FINAL FANTASY VII (NOV)	109,-
FORMEL 1 97	109,-
FORMULA KARTS	99,-
FROGGER (NOV)	89,-
G-POLICE (OKT)	109,-
GRAND THEFT AUTO (NOV)	89,-
HEAVEN'S GATE (OKT)	89,-
HERC'S ADVENTURE	89,-
HERCULES (OKT)	89,-
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	99,-
JERSEY DEVIL (NOV)	99,-
JOE BLOW	99,-
JURASSIC PARK: LOST WORLD	89,-
KURUSHII (OKT)	84,-
LUCKY LUKE (NOV)	94,-
MADDEN NFL '98	84,-
MAGIC THE GATHERING	89,-
MASS DESTRUCTION	84,-
MDK (NOV)	89,-
MEGA MAN 8 (NOV)	89,-
MEGA MAN BATTLE CHASE	89,-
MICRO MACHINES V3	94,-
MIDNIGHT RUN	99,-
MONOPOLY (OKT)	89,-
MONSTER TRUCKS	89,-
MOTO RACER (OKT)	89,-
MOTOR MASH	89,-
MUSEUM PIECE 4	79,-
MUSEUM PIECE 5 (OKT)	79,-
NAMCO MUS. VOL. 3 - 6 SPIELE	79,-
NANOTEK WARRIOR	89,-
NASCAR '98 (OKT)	84,-
NBA HANGTIME	99,-
NBA '98 (OKT)	89,-
NEED FOR SPEED II	89,-
NHL '98 (OKT)	89,-
NHL BREAKAWAY (OKT)	84,-
NHL OPEN ICE	99,-
NHL POWERPLAY HOCKEY 98	84,-
NIGHTMARE CREATURES (OKT)	89,-
NOTE	89,-
NUCLEAR STRIKE (OKT)	89,-
OVERBOARD	89,-
PANDEMONIUM 2 (NOV)	84,-
PARAPPA THE RAPPER (OKT)	79,-
PGA TOUR '98 (OKT)	84,-
PORSCHE CHALLENGE	79,-
RAPID RACER (OKT)	89,-
RESIDENT EVIL DIRECT.CUT (NOV)	84,-
RISIKO (OKT)	89,-
ROSCO MCQUEEN (OKT)	89,-
SIM CITY 2000	84,-
SOUL BLADE	99,-
SOVIET STRIKE	84,-
STREETFIGHTER EX PLUS (NOV)	89,-
SUIKODEN	89,-
SUPER FOOTBALL CHAMP.	94,-
SUPER PANG COLLEC. (NOV)	94,-
SYNDICATE WARS	84,-
TENNIS ARENA (DEZ)	99,-
TEKKEN 2	109,-
TEST DRIVE 4 (NOV)	89,-
TETRIS PLUS	79,-
TIGER SHARK	89,-
TIME CRISIS (MIT PISTOLE) (NOV)	159,-
TOMB RAIDER	84,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
TOMB RAIDER 2 (NOV)	99,-
TOSHINDEN 3 (OKT)	89,-
TOTAL DRIVIN'	84,-
TOTAL NBA '97	79,-
TRANSPORT TYCOON	89,-
V-RALLY	89,-
VIRTUAL BASEBALL '97	84,-
VIRTUAL POOL	74,-
VMX RACING	89,-
WARCRAFT II	89,-
WCW VS. THE WORLD	94,-
WING COMMANDER IV	84,-
WING OVER	89,-
X-COM 2 TER. FROM THE DEEP	95,-
X-COM 3 APOCALYPSE	89,-
XEVIOUS 3D	79,-
Z (NOV)	84,-



NINTENDO[64]

DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, AV-KABEL + AV-SCART-ADAPTER

299,-

Artikel	Preis
NINTENDO 64, DT., INKL. CONTROL PAD UND AV/SCART-KAB.	299,-
CON. PAD - ORIG. VER. FARBEN (ROT,GRÜN,BLAU,GELB,SCHWARZ,GRAU)	54,-
TRIDENT PAD	49,-
TRIDENT PRO PAD	59,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
MADCATZ LENKRAD NEW VER. INKL. PEDALEN, MEMORY CARD-EINSCHUB UND RUMBLE-FUNKTION	149,-
GAME BUSTER	99,-
GAME KILLER - SCHUMMELMOD.	69,-
MEM. CARD 0.25 MEG - ORIG.	34,-
MEMORY CARD 1 MEG	39,-
MEMORY CARD 5 MEG	79,-
ANTENNENKABEL ORIG.	49,-
BLAST CORPS	119,-
BOMBER MAN 64 (NOV)	119,-
CLAYFIGHTER 63 1/3	144,-
DARK RIFT (NOV)	139,-
DIDDY KONG RACING	119,-
EXTREME G (NOV)	144,-
F1 POLE POSITION 64 (GP F1)	144,-
G.A.S.P.	149,-
GOEMON (NOV)	149,-
HEXEN 64	144,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	139,-
LAMBORGHINI 64	149,-
LYLAT WARS - STARFOX 64 INKL. RUMBLE PAK	139,-
MARIO KART 64	89,-
MULTI RACING CHAMPION.	139,-
NBA HANG TIME	129,-
PILOTWINGS 64	109,-
STAR WARS	129,-
SUPER MARIO 64	89,-
SUPER MARIO 64 SPIELEBER.	24,80
TOP GEAR RALLY (NOV)	139,-
TUROK DINOSAUR HUNTER	129,-
WAVERACE 64	89,-
WAYNE GRET. 3D HOCKEY	129,-
WCW WRESTLING (OKT)	149,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

Spiel	Preis
3D LEMMINGS	39,-
ALIEN TRILOGY	59,-
AMOK	49,-
BATTLE STATIONS	69,-
BLACK DAWN	49,-
EARTHWORM JIM 2	39,-
FIFA SOCCER 97	49,-
FIGHTING VIPERS	49,-
GUN GRIFFON	39,-
JACK IS BACK (A. IN THE DARK)	29,-
KING OF FIGHTERS M. EXP.MOD.	69,-
NBA LIVE 97	49,-
NHL 97	49,-
NIGHTS MIT 3D-PAD	79,-
PANZER DRAGOON 2	69,-
PARODIUS DELUXE	29,-
PRIMAL RAGE	39,-
SKELETON WARRIORS	39,-
SOVIET STRIKE	49,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	39,-
STORY OF THOR 2	39,-
SWAGMAN	64,-
THEME PARK	39,-
TOMB RAIDER	79,-
VIRTUA FIGHTER 2	54,-
WIPEOUT	39,-

Playstation

Spiel	Preis
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	49,-
DARKSTALKERS	59,-
DESCENT 2	59,-
DESTRUCTION DERBY - PLATINUM	49,-
EXHUMED	69,-
FADE TO BLACK - PLATINUM	49,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	49,-
FIFA SOCCER 97	69,-
INT. TRACK & FIELD PLATINUM	44,-
NBA LIVE 97	69,-
NHL 97	69,-
OLYMPIC SOCCER	39,-
PGA TOUR 96 - PLATINUM	49,-
RAYMAN - PLATINUM	49,-
RIDGE RACER - PLATINUM	49,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	54,-
STARWINDER	39,-
TEKKEN - PLATINUM	49,-
TUNNEL B1	49,-

BEI SEGA ARTIKELN RATENZAHLUNG MÖGLICH
FRAGEN SIE NACH UNSEREN FINANZIERUNGSANGEBOTEN

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 ARTIKELN SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE

FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN

TEL: 0049/85 17 37 77

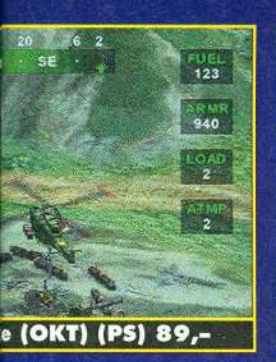
1DM 7,5 ÖS, PORTO 6,90 DM ZZGL NN-GEB.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 0931/571602

TAMAGOTCHI

BANDAI - ORIGINAL 39,-
POCKET MAX - DT. (HUND) 39,-
REXI - DT. (HUND) 29,-

5 45 222



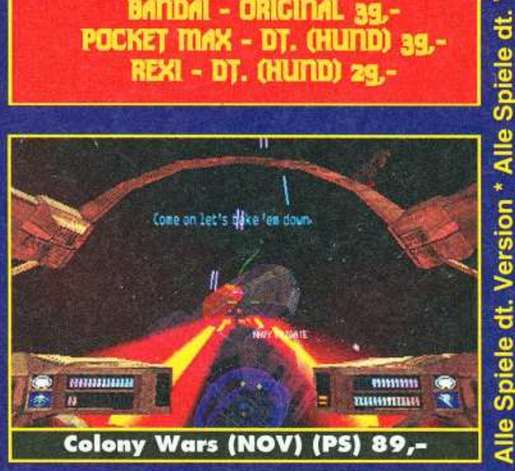
e (OKT) (PS) 89,-



Formel 1 '97 (PS) 109,-



Time Crisis mit Pistole (NOV) (PS) 159,-



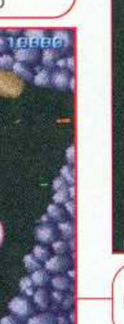
Colony Wars (NOV) (PS) 89,-

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version

Aus dem gefrorenen Boden schält sich der beschuppte Eiswurm hervor und hält die beiden Abfangjäger auf Trab



Hübsch anzusehen, aber sehr verwirrend: Im Kristall-Level prallen die Laserschüsse von den Spiegel-Elementen ab.



Der vierte Level läßt die Osterinsel-Köpfe aufleben: Oben eine Spielszene, links die rotierenden Endgegner-Fratzen.

Gradius Gaiden

Nach den „Deluxe Pack"-Updates verschiedener Ballerspiel-Klassiker hat sich Konami ein Herz gefaßt und endlich ein komplett neues „Gradius" entwickelt – ein richtig ernsthaftes Weltrauminferno ohne parodistische Untertöne. Dabei besannen sich die Japaner auf traditionelle Werte der Kult-Serie: So hat man das bewährte Extrawaffen-System beibehalten, stellt jedoch vier Raumschiffe mit unterschiedlicher Bewaffnung zur Verfügung. Durch das Einsammeln von orangen Kapseln erspielt Ihr Euch das Recht, auf Knopfdruck Speed-Up, Lenkraketen, Laser, Satelliten und Schutzschild zu aktivieren.



Vollbewaffnung erreicht mit dem Konami-Cheat: Pause drücken, dann oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, X, Kreis (nur einmal pro Level).

Je nach Abfangjäger sind die Waffen verschieden entwickelt und lassen sich in zwei Ausbaustufen einsetzen.
Nachdem Ihr die Formalitäten erledigt habt, startet der erste von neun umfangreichen Levels. Schon in der Eiswelt wird klar, daß „Gradius Gaiden" Baujahr '97 ist: Auf dem Bildschirm wuseln Dutzende von Gegnern, Spezialeffekte wie eine Eislawine beleben den Abenteuerflug durch die von rechts nach links scrollende Landschaft. Auch der erste Obermotz, ein mächtiger Schuppen-Eiswurm, unterstreicht den modernen Touch. „Gradius Gaiden" trägt dem Trend zu Special-FX-Ballereien Rechnung, besinnt sich aber stets rechtzeitig auf die Tugenden des Shoot'em-Up-Design: Man kann aus Fehlern lernen, ohne Maximal-Bewaffnung durchkommen und taktisch sinnvoll feuern und steuern.
Die folgenden Abschnitte bringen einerseits neue Themen, andererseits greifen die Level-Designer bekannte Szenarien auf. So durchqueren wir eine optisch wunderschöne Kristall-Welt, in der Schüsse von kleinen Spiegeln abgelenkt werden, und erleben eine neue Interpretation des Osterinselkopf-Abschnittes. Dann wieder hofiert Konami den hauseigenen „Xexex"-Automaten, indem wir unsere Vic Viper durch ein waberndes, organisches Gang-Gewirr steuern. Optisch sind Feinde und Hintergründe hübsch gezeichnet, ohne daß die Grafiker durchdrehten – selbst im Zweispieler-Modus behält man den Überblick.
„Gradius Gaiden" schafft den Spagat zwischen klassischen Elementen und modernem Actionspiel, bietet intelligent designte Levels und gefällt mir deutlich besser als die vielen „Parodius"-Versionen. Technisch liefert Konami ein Meisterwerk ab, das trotz Sprite-Overkill nicht ruckelt. Das neueste „Gradius" ist das seit langem beste Update der Kult-Serie. *mg*



Level 5 führt Euch in eine organische Festung. Dabei bewegen sich die Wände in beängstigendem Tempo.







Vier Raumschiffe, vier Waffen-Phalanxen, vier Schutzschilde: "Gradius Gaiden" bietet für jeden Baller-Geschmack das richtige Handwerkszeug.







Tiefschnee und jede Menge Bäume: Durch das zeitraubende Spiel mit den Kanten verhindert Ihr Stürze, die Euch meist den Sieg kosten.

Cool Boarders 2

Die "Cool Boarders" sind wieder auf der Piste! Ein Jahr ist seit den ersten Snowboard-Wettkämpfen vergangen, doch die acht (anfangs vier) sportlichen Teilnehmer haben noch lange nicht genug von waghalsigen Schanzensprüngen, steilen Abfahrten und gefährlichen Tricks auf Eis und Schnee. Der packendste Wettkampf in den Polygon-Alpen ist "Snowboarding Combined", der Euch nacheinander über eine Sprungschanze und über mehrere Abfahrtskurse schickt: Durch zwei möglichst komplexe Kunstsprünge, deren Dauer, Schwierigkeitsgrad, Flugweite und Landung beurteilt werden, sammelt Ihr wertvolle Punkte. Diese entscheiden über Eure Position im nun folgenden Abfahrtsrennen. Hier bringen Euch nicht 180-Grad-Rollen und "Indy Grab", sondern gefühlvolle Schußfahrten und geübte Einlenkmanöver ans Ziel: Mit der Viereck-Taste lenkt Ihr scharf ein, um Bäumen, Autowracks und Felsvorsprüngen auszuweichen, bezahlt allerdings mit geringerer Geschwindigkeit für diese Lenkhilfe. Nach dem umjubelten Zieleinlauf werden Qualifizierungspunkte vergeben. Schafft Ihr die vorgegebene Punktemarke, dürft Ihr erneut an Schanze und Slalom antreten, bis Euch irgendwann die Boarder-Puste ausgeht.

Zur Übung mit den verschiedenen Board-Typen Allround, Freestyle und Alpine, besucht Ihr die Half Pipe oder den "Board Park". In dieser schnurgeraden Abfahrt lernt Ihr nacheinander die wichtigsten Haltegriffe und Drehmanöver. Nur wenn Ihr eines der zunehmend anspruchsvolleren Manöver richtig ausführt, erhaltet Ihr Bonuszeit und die Instruktionen für die folgende Übung. Solange die aktuelle Übung mißlingt, tickt der Countdown gnadenlos abwärts. Nach einem Sprung führt Ihr durch Kombination von Steuerkreuzbewegung und L/R-Knopfdruck Drehungen um Längs- oder Querachse aus. Haltet Ihr während dieser Aktionen die Sprungtaste gedrückt, wendet Euer Sportler dagegen artistische Griffe wie "Stale Fish" und "Indy Nosebone" an. Achtet auf eine astreine Landung, sonst gilt der Trick als mißlungen. Nicht nur Solisten üben sich im extremem Wintersport: Zwei Spieler rasen entweder im vertikal geteilten Splitscreen in's Tal oder versammeln sich zum Link-Duell.

Technisch wurde "Cool Boarders 2" stark verbessert. Ihr brettert flüssig durch abwechslungsreiche Gletscherlandschaften und freut Euch auf tollkühne Schanzensprünge, nur die zahlreichen Grafikblitzer und Verzerrungen wirken störend. Zahlreiche Spielmodi und vor allem die einfallsreichen Trick-Combos bringen lange Spaß. *cb*



Stunde der Abrechnung nach dem Schanzensprung: Nach zwei Hüpfern geht's auf die rasante Abfahrtspiste...



Jeder der Trendsportler besitzt unterschiedliche Talente in sechs verschiedenen Kategorien



Vor jeder Runde werden Wettbewerbsort und erforderliche Punktzahl eingeblendet



Technisch gelungen: Das flüssige Splitscreen-Rennen beschert zwei Snowboardern simultanen Adrenalin-Stoß.



Im "Board Park" lernt Ihr das Sprung-Geschäft von der Pike auf: Immer gewagtere Aufgaben werden gefordert!



UEP Systems ist ein kleiner japanischer Hersteller von Playstation-Software. Auf der E3 in Atlanta versteckte sich der Entwickler auf einem winzigen Stand in einer Ecke des Georgia-Dome und stellte "Cool Boarders 2" erstmals vor. Den Vorgänger "Cool Boarders" vertrieb Sony in Europa selbst – ob auch der Nachfolger nach Deutschland kommt, ist noch ungewiß. Die MAN!AC-internen Wetten stehen 70:30 für einen deutschen Release.

SONY DIMENSION



Für Solo-Spieler bietet das Playstation-"Invaders" ausschließlich die Original-Versionen ohne Neuzeit-Update

Da hilft nur der Combo-Breaker: Son Gokuh steckt im Fluge eine ratternde Schlagserie ein.

Space Invaders

PS Kein Scherz, pure Realität: Taito beschert den Playstation-Eignern ein originalgetreues „Space Invaders". Nostalgiker wählen aus vier Versionen, die Ihr auf dem Bild rechts in voller Pracht seht – inklusive dem knuffigen Farbfolien-Gerät. Spielerisch unterscheiden sich die Varianten nicht, lediglich die Farbwahl birgt individuelle Reize. Anders als bei den verunglückten „Space Invaders"-Updates für die 16-Bitter gibt's diesmal keine extralastige „2000"-Fassung, sondern eine innovative Zweispieler-Ergänzung mit „Tetris"-Touch. Der Bildschirm zeigt zwei Zylinder, in denen die Invaders tapfer von oben nach unten marschieren. Allerdings mischen sich farbige Eindringlinge darunter, die für bestimmte Extras stehen. Bei Abschuß könnt Ihr den Gegner ärgern oder Linien auf einmal abtragen. Das Ganze genießt Ihr in verschiedenen Spielvarianten, die in der Redaktion überraschend gut ankamen. Das "Space Invaders" Original mag man oder auch nicht, das Zweispieler-Update ist Taito zweifellos gelungen. Zwar erreicht die Action-Knobelei nicht den Schadenfreude-Faktor eines "Tetris", doch als Ergänzung zu den ganzen "Symbole ordnen"-Spielchen machen sich die Weltallinvasoren prächtig. Ich verstehe nur nicht ganz, warum Taito nicht zusätzlich ein Update der Solo-Variante reingepackt hat.

Wenn Ihr ein bißchen nostalgisch veranlagt seid oder auf clevere Hektik-Tüfteleien steht, dann würde ich zuschlagen. Allerdings sollte der Import-Spaß nicht mehr als 50 Mark kosten – auch in Japan ist's ein "Billigspiel". *mg*



Authentizität pur: Alle unterschiedlich gestylten "Space Invaders"-Automaten werden 1:1 emuliert.



Anfangs versteckt Ihr Euch hinter den vier Schutzmauern – bis diese von Treffern langsam zerbröselt werden.



Im Zweispieler-Modus tretet Ihr gegen einen Kumpel oder den Computer an (in drei Schwierigkeitsgraden).

Dragon Ball Final Bout

PS Die neuste Keilerei um die in Japan beliebte Animeserie "Dragon Ball Z" richtet sich nach einem Kampfprinzip, mit dem europäische Spieler kaum zurechtkommen: Die 3D-Kamera orientiert sich immer am angreifenden Spieler, während der Verteidiger meist außerhalb des Bildschirms zu einer Konteraktion ansetzt. Da Ihr in der Luft schweben und aus weiter Entfernung Feuerbälle abfeuern könnt, sehen Anfänger ihre Figur nur beim Einstecken von Hieben. Deshalb lernt Ihr vor dem ersten Match die zehn Specials und Konter-Variationen pro Anime-Nase auswendig: Megageschosse, Sprungkicks und Ellenbogenschläge schleudern Euren Gegenüber durch die Polygon-Arena, via "Meteosmash" richtet Ihr Cell, Piccolo und Co. mit einer Schlagserie übel zu. Der Spielverlauf ist träge, Eure Handkanten-Helden steuern sich schwammig. Habt Ihr Euch daran gewöhnt, gibt's einiges zu entdecken: Neben den zehn Schlägern könnt Ihr sieben geheime Krieger erspielen, im "Build Up"-Modus trainiert Ihr Eure Kampfstärke, speichert per Memory Card Euren persönlichen Helden und tretet gegen die Kämpfer Eurer Freunde an. Bahnbrechende Special-FX kommen nicht vor, dafür flackert's nicht. *oe*





KNALLIG
KURVIG
PANDEMONIUM 2
PlayStation
PANDEMONIUM 2
AB NOVEMBER FÜER DICH DA!
PlayStation
BMG
INTERACTIVE
CRYSTAL DYNAMICS
USK
Geeignet ab 6 Jahren
http://www.bmginteractive.de
Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, the Gex character, Pandemonium 2 and the related characters are trademarks of Crystal Dynamics.
© 1997 Crystal Dynamics. All rights reserved. Distributed by BMG Interactive. A unit of BMG Entertainment.

PLANET SATURN

Slow-Motion-Action: Bis zu drei Gegner attackieren Euch beim stoischen Raumflug ins Nichts.

Terra Cresta 3D

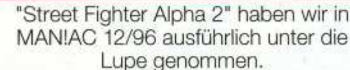
Das Raumschiff im vertikal scrollenden Klassiker-Remake "Terra Cresta 3D" läßt sich mit einem aufgenommenen Zusatz-Chassis zur Formation aufblähen, um die vereinzelt heranzuckelnden Winz-Flieger noch effektiver vom Schirm zu putzen. Ihr und Eure Gegner seid in einer beispiellos monotone Grafiködnis gefangen. Euren Raumer seht Ihr von hinten, unter Euch scrollt eine schmucklose Tapete vorbei, die Euch nach dem Willen der Nichibutsu-Entwickler einen Planeten vorgaukelt. Die sterbenslangweiligen Levels dürft Ihr erst nach dem Kampf gegen ein 3D-Mutterschiff wieder verlassen. Nach verwunderlichen Boss-Manövern (das träge Blechstück schiebt sich rechts aus dem Bild, um Sekundenbruchteile später links wieder zu erscheinen!) geht's mit quälend langsamen Vertikal-Eskapaden über Lava und Wassergebieten weiter. Selbst Punktezählung und High-Score waren den Entwicklern zu aufwendig! Nominiert als Shoot'em-Up-Katastrophe 1997. *cb*



3D-Olé: Die lahmen Boßkämpfe bescheren dem Genre-Fans bitterliche Weinkrämpfe.







"Street Fighter Alpha 2" haben wir in MAN!AC 12/96 ausführlich unter die Lupe genommen.

Street Fighter Collection

Mit "Street Fighter" setzte Capcom einen Meilenstein auf dem Weg zu den aktuellen Top-Prügeleien wie "Tekken" und "Virtua Fighter". Wieso nicht auf den eigenen Lorbeeren ausruhen und eine kleine Spielekollektion auf den Markt bringen? Auf zwei CDs bietet Capcom drei "Street Fighter"-Versionen feil: Das klassische "Super SF 2" mit 16 Spielfiguren sowie die grafisch wie spielerisch modifizierte Variante "Super SF 2 Turbo", in der erstmals der gemeine Endgegner Gouki auftritt. Neben geändertem Vorspann gibt's außerdem neuen Auswahlscreens und einige wichtige spielerische Details: Drei Geschwindigkeitsstufen, die "Super"-Kombo (zweiter Energiebalken am unteren Rand) sowie geänderte Steuerung (z.B. bei Altmeister Ken).
Auf der zweiten CD befindet sich das bereits für Saturn veröffentlichte "SF Zero 2" mit 18 liebevollen Zeichentrick-Charakteren – aber leider ohne die "New Challengers", die nur bei der "Turbo"-Edition auftauchen (mit Ausnahme von Cammy, die per Cheat anwählbar ist).
Die "SF Collection" dürfte Capcom-Fan schmecken: Wer das "Turbo"-Sequel für eine Verwässerung des klassischen Spielprinzips hält, darf die Ur-Super-Fassung spielen, blitzschnelle Prügelprofis, die bislang auf Automat oder 3DO ausweichen mußten, die beschleunigte Variante. Wolltet Ihr nur das spielerisch wie grafisch tolle "Alpha 2" haben, gibt's zwei Spiele kostenlos dazu. Alle Titel kommen dem jeweiligen Automaten sehr nahe, ohne deren technische Qualitäten aber ganz zu erreichen.
Eine vollwertige Collection-CD ist's aber nicht: Schade, daß Capcom keine weiteren Goodies spendiert hat, wie Namco in der eigenen "Museum"-Reihe. *ak*



Eine klassische Szene aus "Super SF 2": Fireball-Macho Ryu schickt einen frisch gefönten Guile in den Heldenschlaf...



Die Turbo-Versionen bietet neben der gesteigerten Geschwindigkeit (einstellbar) erstmals "Super"-Specials



Gab's beim Automaten nicht: Den "Gouki Modus" der "Alpha 2"-Variante mit dem nun anwählbarem Obermotz.



NINTENDO NATION


Mit einem geschickten Schlenzer überwindet der Freistoßschütze die zaghaft postierte Mauer. Jetzt muß der Torwart seine Extraklasse beweisen.


Bei "Dynamite Soccer" wird ständig in die Füße gegrätscht. Dabei passieren auch Fouls, die vom Schiri geahndet werden.


Strafraum-Gerangel: Leider kann man nicht auf Knopfdruck eine Wiederholung anfordern – das entscheidet Euer N64.

Dynamite Soccer

N64 Ganz schön mutig: Trotz der schier übermächtigen Konkurrenz von Konamis „ISS 64" schickt Imagineer 22 hochexplosive Kicker auf die grüne Wiese. „Dynamite Soccer" ist mit der Lizenz der japanischen „J-League" gesegnet – leider hat das für uns Bundesliga-Freaks wenig Bedeutung. Kaum mehr Aussagekraft genießen die Menüs, die Imagineer komplett in japanisch ausbreitet. Zum Glück bietet das Spiel nicht allzu viele Optionen, so daß die Verwirrung in Grenzen bleibt. Damit sind wir auch schon beim Kern des Kicks: „Dynamite Soccer" ist eindeutig auf Action ausgelegt. Alle Mann auf den Ball, reingrätschen, wegschlagen, hinterherrennen, draufbolzen. Die Steuerung benötigt gerade mal drei Knöpfe: Turbo, passen, schießen in der Offensive, Turbo, grätschen, heftig grätschen in der Defensive. Gesteuert wird immer der Spieler, der dem Ball am nächsten steht.

Nun gut, immerhin gibt's ein Turnier, ein Elfmeterschießen, eine Liga und die Freundschaftspartien. Auch dürft Ihr aus mehreren Stadien wählen, zwei Blickwinkel einstellen und auf Memory-Card speichern. Das entschuldigt aber nicht, daß man während eines Matches kaum Feinjustierungen vornehmen kann – das Spiel läßt sich nicht mal abbrechen. Von Perspektivenwechsel, Wiederholungen oder taktischen Einstellungen gar nicht zu reden. Lediglich bei Schiedsrichter-bedingten Spielunterbrechungen wird gewechselt oder die Formation geändert. Dafür benötigt man für „Dynamite Soccer" keine Eingewöhnungszeit: Kaum faßt Ihr das Joypad an, schon geht's rund. Von taktischem Spielaufbau kann keine Rede sein, eher trifft die Beschreibung „Arcade-Gebolze mit Nonstop-Preßschlag-Garantie" ins Schwarze. Für oberflächliche Fußballer mag das ein Kaufargument sein, anspruchsvollere Kicker lassen sich auch von der flüssigen Grafik und den putzig animierten Japano-Spielern nicht blenden.

Schade, ein intelligentes Action-Fußball als Ausgleich für das gediegene „ISS 64" wäre mir sympathisch. Aber die Minimalismus-Programmierung der Imagineer-Jungs rechtfertigt keine 150 Mark für den Japan-Import. Es kann zwar sein, daß wir die ein oder andere Option in den japanischen Menüs übersehen haben, aber Grundlegendes wird auch eine eingedeutschte Fassung nicht verbessern. Selbst im Multiplayer-Modus dürfen maximal zwei menschliche Kicker in einem Team spielen – trotz schnuffiger Grafik nur ein halbfertiges Spiel. *mg*

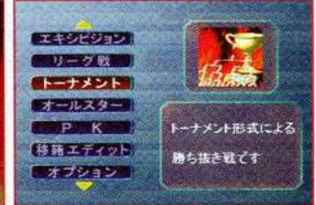
Testmuster von Mowin, Augsburg. Tel.: 0821/3490026


Leider gibt's nur zwei Perspektiven – eine mit seitlichem Scrolling, die andere mit vertikalem Scrolling (hier im Bild).


Schuldzuweisung: Läuft ein Spieler ins Abseits, zeigt die Wiederholung den betroffenen Kicker.





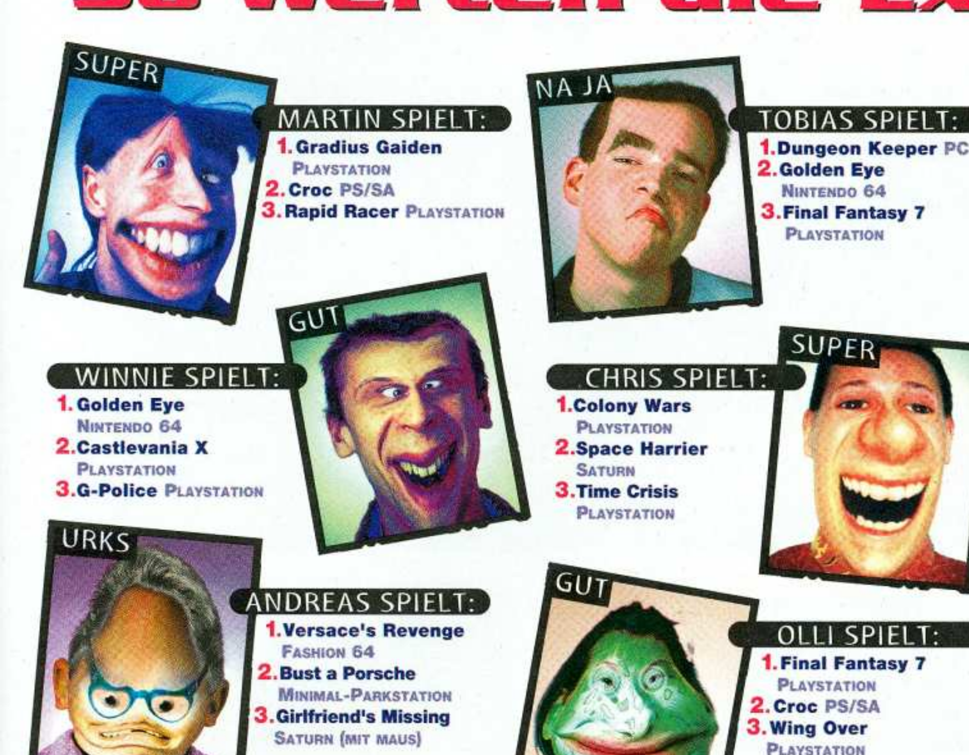


Konsequent japanisch: Leider sind alle Menüs für den Durchschnitts-Europäer nicht zu entziffern. Nur mit viel Mühe und Zeit lernt ihr die Parameter-Finessen kennen.



VIDEOSPIEL-KRITIK

So werten die Experten



Test & Kritik

MAN!ACs sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Getestet werden jedoch nur jene Module und CDs, die uns in einer „finalen" Version vorliegen, alle Spielelemente sowie endgültige Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Module oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden. Wehe jedoch, wenn das Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich's unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests das Spiel neutral beschrieben wird. Offizielle PAL-Neuerscheinungen findet Ihr unter „Spiele-Tests", US- und Japan-Importe werden wiederum unter "Sony Dimension", "Planet Saturn" oder "Nintendo Nation" besprochen.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus.
Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.
Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche. Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die **Spielspaß-**Wertung. Sie faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.

IT'S A MAN!AC

Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

XXL!

Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist "It's a MAN!AC"-prämierte Titel vorgestellt. Dazu Tips und Taktiken aus erster Hand, eine Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS 75%

MAN!AC

HERSTELLER: CYBERMEDIA
SYSTEM: XEDOS 128
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 91%
SOUND: 68%

Nervenzerfetzendes 3D-Adventure mit überragender Cyber-Optik und kargem Techno-Soundtrack. Hart, aber gut.

Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einer Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem NeGcon gespielt werden.

Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1Mbit = 1.024 Bit (8 Bit = 1 Byte)

Die Bildschirmtexte und/oder die Sprache wurde ins Deutsche übersetzt.

Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.

Der Spielstand wird entweder mit Hilfe eines Paßwortes (Code) gespeichert oder auf Batterie bzw. Memory Card gesichert.

Dieses Spiel enthält einen Zweispieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multiplayer-Adapter an den Start.

Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.

Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führte zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.

Entwickler: Toka, F

Explosive Racing

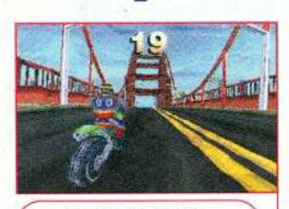


Harley goes San Francisco: Die Stadtjagd wird mit Trambahnen gewürzt. Das Finale: Eine Polizei-Verfolgung!



Unvorsichtige Antarktis-Fahrer nimmt ein unvermittelt auftauchender Schneepflug auf die Hörner!

Sechs Gefährte stehen am Start von "Explosive Racing": Neben



Ausgeblendete Anzeigenleiste: Nur das Zeitlimit bleibt als Erinnerung stehen.

einer pinkfarbenen Corvette, einem schwarzen Sportwagen und einem bulligen Sattelschlepper gibt's für Zweiradfans auch Harley, Cross-Bike und Straßenmaschine. Die Kategorien Beschleunigung und Bodenhaftung sind bei der Wahl ausschlaggebend: Anfänger wählen Truck und Crossmaschine, Profis Corvette und Straßen-Motorrad.

Das etwas andere Rennspiel geht in die zweite Runde: Auch beim Nachfolger des Action-Infernos "Burning Road" läßt sich das französische Toka-Team auf keine Simulations-Kompromisse ein. Bei "Explosive Racing" rauscht das Adrenalin wie in der Spielhalle.
Nach der Wahl von Corvette, Laster oder Cross-Maschine stürzt Ihr Euch auf die erste von fünf Strecken. Gegen Abend düst Ihr durch einen schottischen Schloßkomplex, brettert durch Geisterhorden auf dem Friedhof und trotzt aufkommender Dunkelheit ebenso wie einsetzendem Regen: Gegen die stockdunkle Nacht hilft Eure Halogen-Batterie, gegen nassen Untergrund geschicktes Driften. Kaum im Ziel, studiert Ihr Eure Rundenzeiten, denn für die Qualifikation zum nächsten Rennen zählt weder Plazierung noch Fahrzeugzustand: Beides gibt zwar Punkte, doch nur gute Zeiten sichern Euch die Tickets in den Wilden Westen, nach China, in die Antarktis und zum Finale in San Francisco.

Auf jedem Kontinent kämpft Ihr gegen drängelnde Gegner, rutschige Fahrbahnen und aufdringliche Hindernisse in Form von Giganto-Schneebällen, Fässern, Ladekränen und Schneepflügen. Nach Frontalzusammenstößen werdet Ihr netterweise automatisch wieder in Fahrtrichtung plaziert: Im Zweifelsfall nutzt Ihr das nächste Mal lieber eine der übersichtlichen Vogelperspektiven und verkneift Euch den rasanten Cockpit-Ausblick.
Zwei Spieler zugleich nutzen den Link-Modus, Anfänger üben erst mal als Einzelgänger oder in den separat anwählbaren Wettbewerben. Wer Probleme mit dem ausufernden Driften hat, stellt diese Option von "Arcade" auf "Rookie" und genießt einfacheres Fahrverhalten mit besserer Bodenhaftung. Drei Schwierigkeitsgrade stehen für den "Championship"-Modus zur Wahl. Das allgemein großzügige Zeitlimit wird dadurch geringfügig enger, ansonsten ändert sich aber nichts: Mit dem richtigen Fahrzeug spielt Ihr Euch schon bald bis zum "Rückwärts"-Modus durch. *cb*



Sugar, sugar: Die "Kiss me"-Corvette jagt durch ein verlassenes Westerndorf und erkundet Minenschächte.



Ladekräne bei der Arbeit: Am Hafen solltet Ihr besser vorausschauend fahren und frühzeitig ausweichen.



Prasselnder Regen in stockdunkler Nacht: Leider dürft Ihr die Scheinwerfer nur auf einer Strecke benutzen!

Action satt: "Explosive Racing" macht da weiter, wo der Vorgänger aufgehört hat. Fünf aufwendig inszenierte Strecken, viele grafische Gags (Nessie taucht auf, eine Dampfeisenbahn tuckert vorbei) und die große Fahrzeugpalette machen das Spiel zum Spaßgaranten, der allerdings nicht mehr so dramatisch wie der völlig abgedrehte Vorgänger ist. Die Plazierungen sind jetzt nachvollziehbarer und die Steuerung beherrschbarer, aber irgendwie wäre trotzdem mehr 'dringewesen: Schließlich glänzt das überbordende Genre beinahe schon monatlich mit neuen Highlights. Der Schwierigkeitsgrad ist leider zu niedrig angesetzt: Schon nach einer Stunde spielen's Profis auf "Hard" durch. Halten wir fest: Ein enorm schnelles, spaßiges Comic-Rennspiel mit vielen Gags, dem in puncto Langzeitmotivation zu schnell die Luft ausgeht.

Christian Blendl



Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Im Zuge der Weiterentwicklung im Rennspiel-Genre wird der Vorgänger "Burning Road" auf 80% abgewertet.

Entwickler: Taito, J

Bust-a-Move 3



Ha-Du-Ken: Auch bekannte Vorbilder mischen beim Blasenfest mit!

SA Der Knobel-Klassiker geht in die dritte Runde: Erneut schießt Ihr farbige Blasen an gnadenlos nach unten wandernde Kugel-Gebilde. Sobald drei gleichfarbige Blasen aneinanderstoßen, zerplatzen diese und sorgen für Punkte und zusätzlichen Spielraum. Die Unterschiede zu den Vorgängern halten sich in Grenzen: Zum einen wählt Ihr jetzt aus einer Handvoll Comic-Charaktere, die, entsprechende Blasen-Abschüsse vorausgesetzt, unterschiedliche Strafblasen zum Gegner schicken. Zum anderen hängen die Objekte jetzt nicht mehr am oberen Bildrand, sondern an speziellen Ankersteinen. Damit könnt Ihr den oberen Rand in Eure Bandenschüsse miteinbeziehen. Neben den bewährten Ein- und Zweispieler-Modi versucht Ihr Euch jetzt auch an einem benoteten Leistungstest, außerdem stehen hunderte neuer Einzel-Felder zum Üben zur Verfügung. Musikalisch unterhalten Euch Remixes bekannter Blasen-Melodien. *cb*

Der neue Leistungstest analysiert Eure Schußgenauigkeit und bewertet Euer Können in mehreren Kategorien.



! Die neueste Blasenknobelei ist im Grunde nur ein sorgsam ausgetüfteltes Remake der Vorgänger: Zwar erlaubt Euch die Einbeziehung des oberen Randes einige neue Kniffe (so könnt Ihr überflüssige Bälle einfach "entsorgen"), doch spielerisch wirkt sich diese Neuerung nur minimal aus. Die neuen Charaktere sind nur grafisch unterschiedlich, nach wie vor spielen Fans mit dem knuddligen Bub. Durch die Vielzahl an neuen Spielfeldern, die von eifrigen japanischen Fans entworfen wurden, kommt allerdings deutlich mehr Abwechslung in's Spiel. Wer noch nicht Blasenfanatiker ist, kauft die neue Version, Besitzer des Vorgängers dagegen müssen abwägen, ob die spärlichen Verbesserungen das Geld wert sind. Nach wie vor ist "Bust-a-Move" ein absolutes Genre-Highlight.

Christian Blendl



Andere Versionen
Eine Playstation-Version ist geplant.

Entwickler: Probe, GB • Produzent: Darren Anderson

Extreme G

Daneben: Der Fahrer hinter Euch hat eine Schockwelle gezündet, diese aber rechts an Euch vorbeigeschossen!



Unter Feuer: Ihr habt den Seit-Laser aktiviert, doch in diesem Moment schlägt eine Rakete ein und wirbelt Euch herum!



In der ersten Runde liegt das Feld noch dicht beisammen: Versucht, Euch aus der Baller-Phalanx zu lösen!

HOT Line

PERSPEKTIVEN-PLANUNG: Als "Extreme G"-Laie nutzt Ihr am besten die Übersicht der dritten Perspektive. Fortgeschrittenen Spielern macht auch die Ansicht direkt hinter dem Bike Spaß – hier wirkt die Straßenschlacht noch dramatischer. Die Ego-Perspektive allerdings ist mehr ein Gag und leider kaum spielbar.
SCHILD-SCHEFFELN: In besonders harten Gefechten nimmt Euer Schutzschild im Nu ab, das Resultat sind dramatische Geschwindigkeitseinbußen bei Folgetreffern. Prüft deshalb ständig den Schild-Level und sammelt bei Bedarf die kugelförmigen Schild-Extras.
VOLLGAS-FOLGEN: Geht Ihr vom Gas, sinkt Eure Geschwindigkeit drastisch. Trotzdem macht es Sinn, vor S-Schikanen kurz (!) Geschwindigkeit zurückzunehmen, denn dadurch erhaltet Ihr einen optimalen Einstieg in die Kombination und vermeidet nervige Zick-Zack-Crashs.



N64 Der Sport des nächsten Jahrtausends ist nichts für Schumacher und andere Formel-1-Schnösel: Achterbahn-ähnliche Stahlrennstrecken berauben den Asphalt-verwöhnten Piloten jeglicher Übersicht, unmenschliche Turbo-Booster führen Euch bis an die physische Belastungsgrenze, mörderische Lasergefechte rauben Euch schließlich den letzten Rest an Konzentrationsfähigkeit. "Extreme G" heißt die Königsklasse des Rennsports im 21. Jahrhundert: Extreme Belastung durch enorme Beschleunigung, extreme Kursführung mit Loopings, Verzweigungen und Steilwänden, sowie extreme Austragungsorte im Weltraum, auf verödeten Wüstenplaneten und sogar in einer stickigen Lavahölle.

Auf zwölf Fantasy-Kursen wird der Zweirad-Weltmeister ermittelt. Dabei steht der "Extreme Contest" im Mittelpunkt des Interesses: Nur wenn Ihr die drei Wettbewerbe "Atomic", "Critical Mass" und "Meltdown" (bestehend aus vier, acht und zwölf Einzelrennen) als Sieger beendet, dürft Ihr die erspielten Kurse auch in den zahlreichen anderen Modi nutzen. Spielt Ihr alleine, übt Ihr den Kampf gegen sieben CPU-Fahrer beim "Practice", verbessert Eure Zeiten alleine im "Time Trial", oder perfektioniert Eure Waffentechnik beim "Shoot'em-Up". Hier jagt Ihr über drei Runden eine Gegnerhorde und versucht, durch überlegten Extrawaffeneinsatz möglichst viele Feinde zu vernichten. Die Zahl der Abschüsse ist dabei gleichzeitig Eure Punktezahl. Zurück zum "Extreme Contest": Nach der Wahl des Wettbewerbs bestimmt Ihr einen von drei Schwierigkeitsgraden, sucht Euer Bike aus (siehe Randspalte rechts) und geht an den Start. In drei actiongeladenen Runden gilt es, sich mit dem Analogstick auf der kurvenreichen Strecke zu halten. Ein zusätzliches Lenk-Element erlaubt Euch, auch enge Kurven mit ho-



In der Arena: Schnell ein Extra schnappen und den Gegner beschießen.

Als Zugabe duellieren sich zwei Spieler mit Raketen in einer von vier "Battle Arenas". Dieser zusätzliche Spielmodus ist löblich, allerdings will im verwinkelten, frei befahrbaren Polygongebiet kein rechter Spielfluß aufkommen.



In der Ego-Ansicht kippt das Bild beim Einlenken zu stark: Benutzt besser eine der zwei erhöhten Ansichten!



Vier Strecken-Szenarios bilden das grafische Grundgerüst, doch jeder der zwölf Kurse sieht völlig anders aus.

HOT Line

PFEIL-PFADE: Der sporadisch eingeblendete Pfeil links in der Mitte warnt Anfänger vor fiesen Kurven – werft öfter mal einen Blick darauf, wenn Ihr einen schwierigen Kurs übt.
STEILWAND-STREICHE: Ausgewählte Stellen im Spiel erlauben Euch das Befahren der Kurvenbegrenzungen. Auf diese Weise könnt Ihr Konkurrenten elegant überholen: Rauscht einfach an der Mauer klebend außen an ihnen vorbei und düst danach wieder auf die Strecke zurück! **TURBO-TECHNIKEN:** Der gewöhnliche Turbo steht Euch pro Rennen dreimal zur Verfügung – lernt schnellstmöglich, wo lange Geraden den optimalen Einsatz ermöglichen. Erwischt Ihr eines der stationären Boost-Felder, könnt Ihr deren Wirkung durch Zünden eines Turbos noch verstärken und erreicht eine aberwitzige Geschwindigkeit.
VERZWEIGUNGS-VERWIRRUNG: In späteren Kursen ermöglichen bis zu acht Gabelungen eine individuelle Wegwahl. Berücksichtigt beim Abbiegen Rundenzahl und Bewaffnung – sind zwei Wege in etwa gleich schnell, solltet Ihr die vorausfahrenden Gegner verfolgen, um sie durch einen Volltreffer noch kurz vor dem Ziel zu stoppen!
POWER-START: Haltet die Drehzahl am Start am unteren Rand der roten Anzeige – so schießt Ihr mit optimaler Beschleunigung davon. Startet Ihr aus einer hinteren Position, vermeidet langwierige Lasergefechte und versucht, die Konkurrenz zu umfahren.





In dieser Röhre kurvt Ihr sogar an der Decke herum: Ein idealer Trick zum Überholen!



Drei Fahrer in der Lavahölle: Der grafisch wunderschöne Kurs fordert Euch durch tückische Kurven ohne Bande: Im Nu landet Ihr in der siedenden Brühe!



Drängeleien und Laserfeuer: Um jede Position wird erbittert gekämpft.

her Geschwindigkeit zu bewältigen: Mit der R-Taste lenkt Euer Bike deutlich stärker ein als nur durch eine Bewegung des Sticks. Doch vergeßt nicht die Abwehr der Gegner: Für diese Aufgabe stehen Euch sowohl eine begrenzte Primärwaffe (Laser, Pulse-Projektile oder Excel-Strahl) als auch Extrawaffen zur Verfügung. Trefft Ihr vorausfahrende Gegner mit dem Laser, schwächt Ihr deren Schilde. Sie verlieren deutlich an Fahrt, und Ihr rauscht mit einem Grinsen an ihnen vorbei. Wart Ihr jedoch zu forsch mit Eurem Ballerfinger, ist der Laservorrat leer und Ihr könnt erst wieder feuern, wenn Ihr die Startgerade passiert habt. Extrawaffen sind üppig entlang des Weges verteilt und werden durch Berührung aktiviert. Flugs schraubt sich eine von 17 imposanten Waffengondeln an Euer Bike und gibt Euch damit wuchtige Zerstörungskraft: Zielsuchraketen schleudern Gegner aus der Bahn, Schockwellen machen sie für Sekunden bewegungsunfähig und laserbewehrte Minen sorgen für folgenschwere Massenkarambolagen in Eurem Rücken. Doch auch Eure Gegner kennen die Wirkung dieser Extras: Sobald ein Computerpilot in die Nähe anderer Fahrer gelangt, eröffnet er wütend das Feuer aus allen Rohren. Oft genug zerfleischen sich die aggressiven Piloten gegenseitig und ermöglichen Euch einen komfortablen Vorsprung, dann wieder geratet Ihr mitten ins Kreuzfeuer und werdet von Explosionen und Kraftfeldern hin und hergerissen. Besonderen Augenmerk richtet Ihr deshalb auf den Schild-Vorrat, denn ohne Energie bremsen Euch Waffentreffer dramatisch ab und Ihr kommt kaum mehr in Fahrt. Haltet Ausschau nach kugelförmigen Extras, denn die laden die Vorräte wieder auf. Um Euch aus den gröbsten Schlachten herauszuhalten, orientiert Ihr Euch auf der Positionsskala. Dieses "Lineal" am oberen Bildrand zeigt Euch den relativen Abstand zur Konkurrenz. Mit Hilfe der Information plant Ihr auch den "Joker"-Einsatz: Drei Turbos stehen Euch pro Rennen zur Verfügung, um sich vom Feld abzusetzen. Doch die Anwendung will gut überlegt sein: Rempelt Ihr mit gezündetem Turbo in die Absperrung, war der Extra-Schub für die Katz'. Nach



Raketeneinschlag rechts: Ihr jagt zitternd durch die Kurve, während die nachfolgenden Gegner Euch wüst beschießen!



Während um Euch herum die Flammen züngeln, wagt Ihr halsbrecherische Kurvenmanöver...



Mit Waffengondeln schrammt Ihr funkensprühend an der Bande entlang. Vor Euch ein Schild-Extra.

Acht Bikes stehen anfangs zur Wahl: Nur durch Absolvieren der "Extreme Contest"-Wettbewerbe habt Ihr die Möglichkeit, leistungsfähigere Modelle zu fahren. Anfänger düsen mit beschleunigungsstarken Bikes los, bevor sie später auf waffenstärkere Zweiräder wechseln.











Vier der acht Bikes im Detail: In fünf Kategorien unterscheiden sich die Gleiter. Für Anfänger bieten sich Modelle mit guter Beschleunigung an, da man beim Üben der Kurse öfters mal Bekanntschaft mit der Absperrung macht. Das Anfahren kostet viel Zeit!





Kompromißlose Jagd durch die futuristischen Stadtszenarios: Grafisch sind einige der "Extreme G"-Kurse atemberaubend, verlangen aber viel Übung.



Feuer frei: Mit dem Flammenschweif verkokelt Ihr dicht an Eurem Heck hängende Verfolger!



Alles klar? Was hier wie statische Hintergrundgrafik aussieht, ist der verschlungene Kurs, auf dem Ihr rast!

Als Gimmick besteht die Möglichkeit, konkurrierende Fahrer mit zusätzlichen Informationen zu belegen. So erspäht Ihr in der Hitze des Gefechts entweder den Namen oder die aktuelle Position über den rasanten Bikes – ein sinnvolles Feature, das Euch die Übersicht erleichtert. Auf Wunsch könnt Ihr diese Angaben im Optionsmenü auch ausschalten.



Der Feind hat einen Namen: Durch Eingabe von Kürzeln identifiziert Ihr Euch.

HOT Line

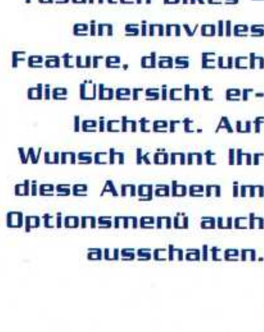
BITTE NICHT BALLERN: Die härtesten Gefechte entwickeln sich meist im dicht gedrängten Mittelfeld: Hier habt Ihr kaum eine Chance, Euch auf grazile Kurventechniken zu konzentrieren. Um der Dauer-Kanonade zu entgehen, versucht Ihr am besten, Euch frühzeitig vom Feld abzusetzen. Was auf Stufe "Easy" kein Problem ist, macht Euch auf "Normal" schon zu schaffen. Benutzt deshalb frühzeitig Eure Turbos, um den Streithähnen zu entgehen. Habt Ihr eine gewisse Führung etabliert, hilft Euch allerdings nur noch geübtes Manövrieren, um den Vorsprung ins Ziel zu retten.

R-FOLGE LEICHTGEMACHT: Anfangs frustriert das gewöhnungsbedürftige Einlenken unter Zuhilfenahme der R-Taste. Der Schlüssel zum erfolgreichen Umgang mit diesem Feature: "In der Kürze liegt die Würze"! Kurzes Antippen der Taste während des Lenkens hilft Euch, die Ideallinie zu halten. Wichtig ist dabei, frühzeitig loszulassen, um nicht in die Innenbande zu knallen. Optimal ist es, Kurven von außen anzupeilen und ohne Benutzung der R-Taste zu durchfahren!

dem Durchfahren der Ziellinie werden Punkte vergeben: Der Sieger staubt bis zu neun Punkte ab, der vorletzte PS-Gladiator heimst immerhin noch ein Pünktchen ein. Auf der Ergebnistafel seht Ihr dann den Gesamtstand: Gelingt es Euch nicht, eine vorgeschriebene Zwischenwertung zu erreichen, wird Euer Gefährt in einer feierlichen Animation in eine kochende Lavabrühe gekippt – aus der Traum vom versteckten Extra-Bike mit überlegenen technischen Daten. Glücklicherweise sorgten die Entwickler vor: Entweder Ihr notiert Euch nach jedem Rennen ein Paßwort oder Ihr stöpselt das Rumble-Pack aus und legt in der Rennpause eine Memory-Karte ein.

Habt Ihr Kumpels zu Gast, wendet Ihr Euch den Mehrspieler-Varianten von "Extreme G" zu. Entweder Ihr spielt darum, wer in drei Runden am meisten zufällig auf der Strecke verteilte Flaggen einsammelt ("Flag Game"), Ihr veranstaltet eine Weltmeisterschaft im KO-System ("Cup"), Ihr bestreitet ein Zwei- bis Vierspieler-Einzelrennen oder wagt eine Genre-Änderung und begebt Euch in die "Battle Arena", wo sich zwei Spieler frei beballern. Beim WM-Modus treten nacheinander bis zu 16 Spieler paarweise an, das Flaggenspiel ist einem Duo vorbehalten. Gehen drei Fahrer an den Start, darf sich der stärkere Spieler auf einer Bildschirmhälfte austoben, während sich der Rest die andere Hälfte teilt.

Technisch ist auch der wahlweise vertikale oder horizontale Zweispieler-Modus flüssig, lediglich beim Vierspieler-Splitscreen verkürzt sich der sichtbare Horizont deutlich und die Übersicht leidet. Während aller Veranstaltungen spielt das elektronische Acclaim-Orchester gefällige Mainstream-Techno-Tracks, die das dramatische Geschehen bestens unterstützen. *cb*



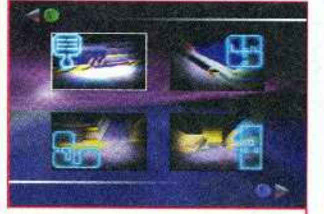
Donnerwetter auf zwei Rädern: Auf höheren Schwierigkeitsgraden erlebt Ihr mit "Extreme G" solch' ein actiongeladenes Rennen, daß Euch im Stakkato der Rauchwolken, Erschütterungen und Laserattacken Hören, Sehen und teilweise auch Reagieren vergeht. Doch trotz einer Unmenge von Extras gewinnt der bessere Fahrer, das Waffenglück spielt eine wichtige, aber nicht entscheidende Rolle. Braucht Ihr aufgrund der zahlreichen Lenkraketeneinschläge und Minenexplosionen eine Verschnaufpause, stellt Ihr das Geballere ab. Und siehe da, ein dramatisches Rennspiel mit harten Positionsrangeleien kommt zum Vorschein, allerdings steuert sich Konkurrent "Wipeout" etwas besser. Spielmodi wie Flaggensammeln und Baller-Rennen ergänzen den Spaß, der Split-Screen motiviert lange: Ein Topspiel mit Dauermotivation!

Christian Blendl









Vierfach unterteilt: Von links nach rechts erkennt Ihr eine hektische Vierspieler-Partie, die Quartett-Fahrzeugwahl und die vier anwählbaren Kampfarenen.



SPIELSPASS 87%

64 Bit

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	150 MARK
GRAFIK	86%
SOUND	81%

Action-Overkill im Motodrom der Zukunft: Ob pazifistisch oder mit Waffengewalt, "Extreme G" setzt auf fulminante Adrenalin-Rennen.

AB 12

Entwickler: Namco, J

Namco Museum Vol. 5



Per Skateboard durch die Zukunfts-Metropole: "Metrocross" ist ein Rennen gegen die Zeit.

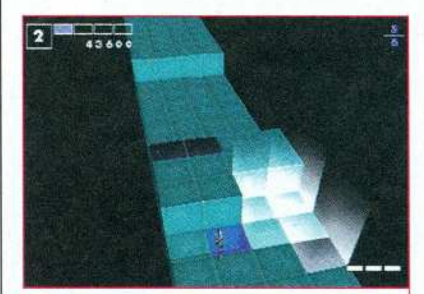
Beim fünften Oldie-Treffen, dem vorläufigen Abschluß der Museumsreihe, faßt sich Namco ein Herz: Waren auf Nummer 4 noch einige Gurken versteckt, tummeln sich hier (fast) nur empfehlenswerte Titel. "Metrocross" ist ein Geschicklichkeitsrennen über rutschig polierte Bodenfliesen, bei "Baraduke" ballert Ihr Euch mit einem trägen Astronauten durch organische Labyrinthe und "Legend of Valkyrie" entpuppt sich als farbenfrohes, spaßiges Fantasy-Actionspiel mit jeder Menge witziger Magie-Extras. Die Stars der Sammlung sind jedoch "Dragon Spirit", das Euch auf eine vertikal scrollende Ballerreise durch ein fantastisches Märchenreich voller böser Schuppentiere schickt, und das isometrische "Pac-Man"-Update "Pac-Mania". Im Museum, das mit deutlich kürzeren Ladezeiten als die Vorgänger auskommt, guckt Ihr Euch wie gehabt Poster, Anleitungen und Merchandise-Artikel an. Die CD ist ein würdiger Abschluß der meist überzeugenden Klassiker-Serie: Wer auf Oldies steht, sollte nicht zögern, Polygon-Fans lädt die CD zum Einstieg in die faszinierende Welt des hippen "Retro-Gaming" ein. *cb*



Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Den ausführlichen Import-Test findet Ihr in MAN!AC 5/97.

Entwickler: Sony, Japan

Kurushi



Nur wer die Würfel rechtzeitig in die Luft jagt, kommt unbeschadet in die nächste Runde.



Das Tüftelspiel "Kurushi" heißt in Japan "IQ" und wurde von uns bereits in der MAN!AC 8/97 als Import getestet. Neben der Namensänderung hat sich lediglich ein deutscher Regel-Kommentator eingeschlichen und erklärt anschaulich das Spielkonzept. Um eine Runde zu überstehen, müßt Ihr (als kleines Polygon-Männchen) heranpolternde Würfel sprengen. Dabei sorgen Negativ- und Bonus-Würfel für Abwechslung. Während Ihr die schwarzen Pfui-Blöcke nicht mit Tretminen attackieren solltet, sind die grünen Hui-Quader beliebte Ziele. Diese unterstützen Euch nämlich bei der großformatigen Sprengung angrenzender Fläche. Wer Mist baut, bezahlt das mit einer Spielfeld-Verkürzung, die Euch weniger Zeit zum Sprengen der Würfel läßt. Grafisch macht "Kurushi" nicht viel her, doch spielerisch überzeugt die frische Grundidee. Leider haben die Entwickler versäumt, im späteren Spielverlauf neue Elemente einzuführen – mit der Genialität eines "Tetris" kann sich "Kurushi" nicht messen. Dennoch sollten Knobel-Liebhaber, die gerne unter Zeitdruck agieren, mit dem Kauf liebäugeln. *mg*





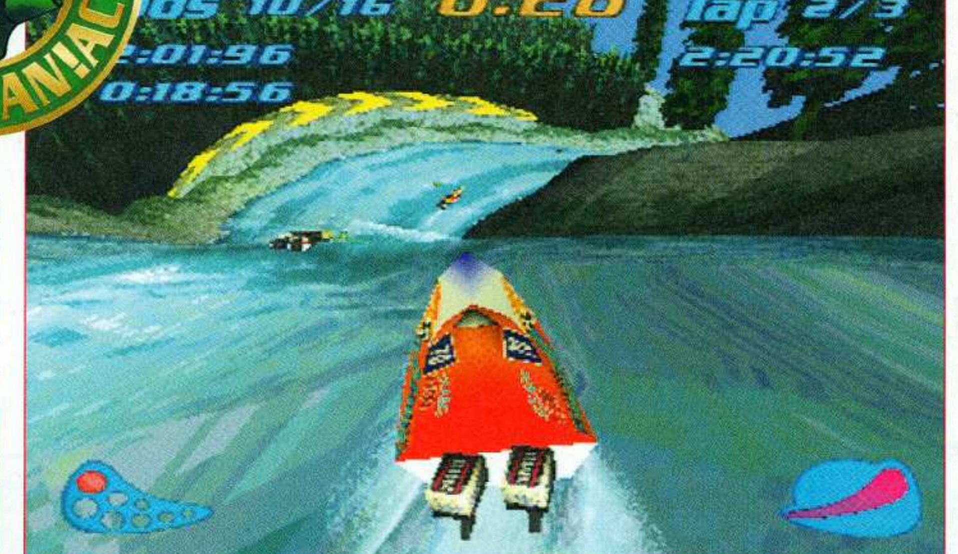
Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.



Entwicklung: Sony Europe, England • **Produzenten:** Pascal Jarry, Rik Skews • **Spieldesign:** Anthony Bray, William Burdon • **Programmierung:** William Burdon, Morten Ofstad, Paul Stapley • **Grafik:** Sam Coates, Julian Hughes-Watts, Paul Mulliner, Mark Prettyman, Emil Sergiev, Steve Weymouth, Adrian White • **Sound:** Jason Page, Apollo 440

IT'S A MANIAC

Rapid Racer



Geschüttelt, nicht gerührt: Ganz schön schwierig, das Boot bei solchen Sprüngen auf Kurs zu halten!

Upgrades erspielt Ihr Euch in den Bonus-Kursen. Um Zugang zu erhalten, sammelt Ihr



Auf der Teststrecke, nachts um halb eins: Vor Euch zwei Turbo-Extras!

fünf (meist schwer zu erreichende) gelbe Symbole. Seid Ihr bei Testfahrten mit der Leistung des Bootes unzu-



Hier legt Ihr die zu testende Luxus-Ausstattung des Bootes fest

frieden, tauscht Ihr Extras unter den Kategorien Geschwindigkeit, Beschleunigung und Handhabung aus.

PS Auf stürmischen Gewässern sein Hochgeschwindigkeits-"Powerboat" zu beherrschen, ist eine Kunst für sich. Alle paar Meter wirft Euch eine Welle von der Ideallinie, ständig müßt Ihr die Naturgewalten gegen Euren Bootsrumpf auspendeln, sonst prügelt Euch der Strom gegen die Böschung. Noch schwerer wird die Aufgabe, wenn Höhenunterschiede und mörderische Sprungschanzen Euer Boot in die Luft reißen: Unsanfte Aufsetzer verstärken die Wucht der Strömung; wer nicht sorgsam mit dem Gas umgeht, sackt mit dem Bug voraus in die Fluten. "Rapid Racer", das neueste Spiel von Sonys Londoner Entwicklungsabteilung ("Porsche Challenge"), geht einen Schritt weiter: Statt Euch gemütlich zur Entspannung durch sechs malerische Strudel brettern zu lassen, setzt man Euch auf die Teilnehmerliste rasanter Highspeed-Turniere. Also keine Zeit für behutsame Steuermanöver, denn ständig drängeln übermütige Konkurrenten am Heck, gnadenlos tickt ein Countdown, den wenige Checkpoints wieder auffüllen.



In Südamerika rast Ihr auf ruhigem Gewässer. Konzentriert Euch auf das Sammeln von Extras!



Tückische Felsen ragen aus dem Strudel und bremsen Euren Turboschub!

Die Piloten in der sonnig-ruhigen Strandidylle Miamis und in den eisigen Bergfluten Alaskas interessieren sich nur für die gnadenlose Geschwindigkeit. Unter haarsträubenden Klippensprüngen versuchen sie, ihre Boote im Zaum zu halten. Sämtliche Vollbild-Rennen werden von Eurer Playstation in der höchsten Auflösung mit konstant 50 Bildern pro Sekunde dargestellt – kein anderes Sony-Rennspiel nimmt diese technische Hürde.

Anfangs wählt Ihr als Einzelfahrer eines von drei unterschiedlich wendigen und motorisierten Powerboats. Um an der Meisterschaft teilzunehmen, erspielt Ihr Euch erst drei gesperrte Kurse. Damit Ihr im Strudel-Slalom siegt, gewöhnt Ihr Euch an die Steuerung mit Pad und Zeigefingertasten. Für leichte Richtungsänderungen genügt das Steuerkreuz, in engen Passagen reißt Ihr das Ruder durch Pad/Tastenkombination herum, um nicht das Ufer zu touchieren. Profis umschiffen aus dem Wasser ragende Felsen sogar nur mit den Einlenk-Knöpfen – Übung ist Trumpf! Doch neben überlegener Kapitänsausbildung zählt auch der sinnvolle Einsatz zahlreich auf dem Fluß verteilter "RR"-Extras. Versucht, möglichst viele grüne Symbole zu berühren, denn diese gewähren Euch auf Knopfdruck einen Turbo-Schub, den



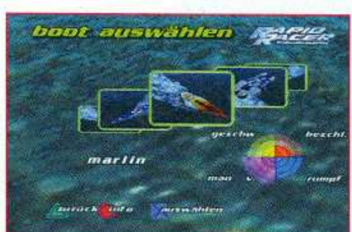
Abgefahrenes Powerboat-Rennen in flüssiger Lava: Der extrem kurvige sechste Kurs fordert Euch alles ab.



Beim Laden studiert Ihr das Layout der Strecke: Bestzeiten werden ebenfalls eingeblendet.



Nachtschicht: Die zweite Meisterschaft ist ein harter Brocken!









Anfangs stehen drei Wellenbrecher im Bootshaus (links). Jedes Powerboat wird Euch auf Wunsch detailliert vorgestellt (Bilder Mitte und rechts). Gewinnt Ihr die Championship-Modi "Normal", "Nacht" und "Spiegelverkehrt", kommen leistungsstärkere Modelle hinzu.



Im Zweispieler-Modus entscheidet Ihr, wie der Bildschirm gesplittet wird.



Strudel-Action: Schon der zweite Kurs im Canyon zwingt Euch zu beherztem Gegenlenken, damit Ihr nicht am Felsen endet.

Ihr auf geraden Passagen zum Überholen einsetzt. Vermeidet den Kontakt mit roten Bojen: Diese ziehen Euch eine einsatzbereite Nitro-Ladung ab und fungieren als Negativ-Extra. Blaue Symbole hingegen frieren den Timer drei wertvolle Sekunden lang ein. Gelingt es Euch, im Kampf mit Brechern und Booten fünf gelbe Extras an Bord zu hieven, tretet Ihr nach dem Rennen zum Extra-Sammeln an: Auf einem Slalom-Bonuskurs verbessert Ihr eine von drei Leistungsklassen des Bootes. Es steht Euch jederzeit frei, bereits erworbene und zukünftige Extras zu testen: Stellt Ihr im Trainings-Abschnitt fest, daß Euch ein neues Triebwerk mehr bringen würde als die zwei gerade erworbenen Schiffsschrauben, dann tauscht die Extras einfach (im Verhältnis 2:1) aus. Habt Ihr alle Kurse durch siegreiche Einzelrennen erspielt und sogar die mörderische Tour-de-Force durch flüssige Lava überstanden, warten die Meisterschaften "Normal", "Nacht" und "Spiegelverkehrt" auf Euch: Je nach Schwierigkeitsgrad und Wettbewerb erhaltet Ihr Zugriff auf neue, leistungsstärkere Boote. Gelingt es Euch schließlich, alle drei Meisterschaften zu gewinnen, habt Ihr Zugriff auf den "Fractal"-Streckengenerator, der bis zu einer Million Strecken laut einer von Euch einzugebenden Zahlenkombination erstellt.



Das Salz in der Wellen-Suppe: Schubser mit der Konkurrenz gehören zum Motorboot-Alltag.

Für mehrere Spieler haben die Entwickler eine ganze Reihe von Varianten ausgetüftelt. Neben vertikalen oder horizontalen Splitscreen-Duellen (wahlweise mit zwei CPU-Booten und aktivierbarem "Boost" für schwächere Spieler) gehen drei bis fünf Kapitäne beim "Sudden Death", dem "Winner stays on"- oder dem Liga-Modus aufs Wasser. Bei ersterem scheidet aus, wer in einer Serie von Einzelrennen das immer knapper werdende Zeitlimit nicht hält. Beim zweiten Modus werden solange Splitscreen-Duelle gefahren (der Verlierer scheidet dabei aus), bis ein Champion feststeht. In der Liga wird schließlich über sechs Kurse nach Punkten gefahren. Erspielte Boote und Kurse speichert Ihr auf Memory-Card; musikalisch unterhalten Euch speziell komponierte Songs der Band "Apollo 440". *cb*

Damit Ihr auch wirklich volle Kontrolle über Euer Boot habt, werden sowohl Sonys Analog-Pad als auch das NeGcon unterstützt. Wer keine analogen Steuergeräte zur Hand hat, ist auch mit dem Standard-Pad gut bedient: Dank der Einlenk-Option mit den Zeigefingertasten ist die Steuerung auch digital kein Problem.





Bonuskurs: Entscheidet Euch durch Tor-Durchfahrt, um welches Leistungs-Upgrade Ihr fahren wollt...



...Na also, so schwer ist's doch gar nicht: Bleibt Ihr im Zeitlimit, montiert Ihr Euch eine neue Schraube an den Motor.



Einer von einer Million verschiedener Fractal-Kurse: Unterschiede in deren Grafikdarstellung findet Ihr allerdings kaum.

In steilen Canyons und verwinkelten Flußläufen erlebt Ihr packende Rennsituationen. Der permanente Kampf gegen die Naturgewalt der Strömung verleiht dem Spektakel einen individuellen Reiz - auch wenn Ihr die Brecher in der einfachen Playstation-Wellenoptik kaum erkennen könnt. Durch motivierendes Kapsel-Sammeln und enorm schnelle CPU-Wassersportler ist jeder Stapellauf ein prächtiger Spaß. Viele Spiel-Modi und versteckte Boote motivieren Euch zum Wasser-Grandprix, der Streckengenerator ist ein witziges Feature. Störend sind neben manch' unverschuldetem Dreher (die Euch den Sieg kosten) allerdings die zahlreichen Grafikfehler: Kaum streift Ihr das Canyon-Ufer, klappen ganze Felsblöcke weg und zerstören die ansonsten hervorragende Rennatmosphäre. Ein Highspeed-Hit mit kleinen Fehlern!

Christian Blendl

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Eutechnyx, GB • **Programmierung und Design:** Andrew Richards • **Produzent:** Paul Tresise • **Grafik:** Anthony Thornton, Brian Howle, ChrisOwens u.a. • **Musik:** Quad Communications

IT'S A MANIAC

Total Drivin'



Im schottischen Hochland erwartet Euch ein sprungintensives Rennen in herbstlicher Natur: Später kommt Regen auf!.

Motivation pur:

Um Euch langfristig vor den Monitor zu bannen, haben die Entwickler aus den sechs Grundstrecken (Hong Kong, Schottland, Schweiz, Osterinseln, Moskau, Ägypten) eine wahre Fundgrube an Modifikationen gemacht: Nach jedem Sieg dürft Ihr eine weitere von insgesamt sechs Varianten desselben Ortes spielen. Dabei ändern sich das Wetter und der Streckenverlauf, neue Hindernisse, oder ganze Streckenteile tauchen auf. Vor allem wirken sich Veränderungen der für ein Rennen fest vorgegebenen Fahrzeugtypen auf Spielbarkeit und Schwierigkeitsgrad aus. Berücksichtigt man die acht Teams, sind 288 verschiedene Rennen zu fahren!



Drive like an Egyptian: Nach dem Marktbesuch düst Ihr durch menschenleere Wüstengebiete.

PS

Rennspielfans mit einer Playstation kommen nicht zur Ruhe: Nach "Rage Racer" für den Highspeed-Drift und "V-Rally" für knackige Geländeausflüge, sorgt das englische "Total Drivin'" für Motor-Nachschub – und lockt dabei mit einem neuartigen Konzept. Schluß mit mangelnder Abwechslung und Beschränkung auf Asphalt- oder Rally-Wettbewerbe! Hersteller Ocean deckt mit diesem Titel die gesamte PS-Palette ab – und das, obwohl eigentlich "nur" sechs verschiedene Polygonkurse befahren werden. Anfangs seid Ihr denn auch vom Fehlen einer Fahrzeugauswahl überrascht: Ihr sucht Euch einen von acht Rennställen aus, der Euch sämtliche Karossen für die folgenden Rennen sponsert. Je nach Wahl der Strecke sind die Fahrzeugtypen nämlich fest vorgegeben und können von Euch nicht ausgetauscht oder getunt werden. Beim Hochland-Ausflug durch die schottische Pampa startet Ihr mit Rallye-Gefährten, den Strand der Osterinseln umkurvt Ihr mit traktionsfreudigen Dune-Buggies und den mehrspurigen Highway von Hong-Kong erkunden acht "Ridge Racer"-ähnliche Hochgeschwindigkeitsboliden. Aus zwei Perspektiven (von hinten und direkt aus dem Cockpit) sucht Ihr den Weg an die Spitze: Nur der erste Platz berechtigt Euch für die folgende Ausbaustufe des aktuellen Kurses. Rempeleien mit Euren Konkurrenten solltet Ihr vorsichtig angehen, denn in der flüssigen Polygonlandschaft schlittert Ihr leicht ins Bankett. Nach zeitraubenden Drehern und Echtzeit-Überschlägen setzt Ihr erst mal zurück, ehe Ihr den Boliden mit Vollgas wieder auf Touren bringt – meist verliert Ihr bei solchen Situationen mehrere Plätze!

Beim Navigieren hilft Euch der stets



Pad-Konfigurationen: Auch Sonys Analog-Controller und das NeGcon von Namco werden unterstützt.

HOT Line

BREMSEN-ABSTINENZ: **Die ersten Kurse sind noch harmlos und zum Warmspielen gedacht. Vergeßt die Bremse und macht Euch mit der L/R-Steuerung vertraut: Statt Geschwindigkeit zurückzunehmen, reißt Ihr mit diesen Tasten das Fahrzeug in die Kurve und bleibt schnell genug für eventuelle Überholmanöver. Vor besonders kniffligen Kurven im Schweizer Hochgebirge nehmt Ihr frühzeitig den Fuß vom Gas und beschleunigt erst wieder in der Kurvenmitte.** **STRASSEN-TANGO:** **Während schneller Asphalt-Rennen perfektioniert Ihr die Lenk-Technik. In engen Kurven steuert Ihr durch wiederholtes, schnelles Drücken der seitlichen Taster kontrolliert, aber heftig um den Scheitelpunkt.** **RÜCKWÄRTS-RENNEN:** **Einige der fortgeschrittenen Kurse sind Rückwärts-Wettbewerbe bekannter Areale. Erinnert Euch an besonders fiese Tunnels, Sprünge und Abzweigungen!** **HORCHPOSTEN:** **Anrückende Konkurrenten erkennt Ihr nicht nur durch die Entfernungsanzeige "0.0 km", sondern auch durch das Motorengeräusch am Heck. In der Außenperspektive blockt es sich leichter!**



Die schnellen Rally-Kutschen sind im Sand deutlich schwieriger zu fahren als die gutmütigen Buggies.



Flüssiges Kopf-an-Kopf-Rennen mit schnittigen Rally-Autos: Technisch ist das hektische Duell vorbildlich gelöst.



Fast wie "V-Rally": Im verschneiten Gebirge kämpft Ihr mit Schneeverwehungen und gemeinen Haarnadelkurven. Gefühlvolles Gasgeben ist Trumpf!



Der dunkle Gebirgstunnel eignet sich prima zum Überholen: Im kurvigen Gelände müßt Ihr jedoch wieder vom Gas gehen!

eingeblendete Abstandsanzeiger zum jeweils nachfolgenden bzw. vorausfahrenden Fahrzeug. Erspäht Ihr ein "+0.3 km", wißt Ihr, daß Ihr den Spitzenreiter bei der nächsten Gerade schon erkennen könnt, ein "-0.2 km" darunter bedeutet, daß Ihr bei zu vorsichtiger Fahrweise gleich eingeholt werdet. Hört Ihr verdächtiges Brummen hinter Euch, prüft Ihr per Padkommando nach unten die Situation durch einen Blick in den Rückspiegel.
Um enge Stellen in Wüste und Gebirge besser zu meistern, spendieren Euch die Entwickler ein zusätzliches Lenkelement: Mit unterschiedlich langem Druck der "L1"- bzw "R1"-Taste werft Ihr das Steuer scharf herum und braucht nicht zeitraubend abzubremsen. Doch Vorsicht mit dem zu laxen Umgang mit diesem Tastendruck: Verschätzt Ihr Euch um eine Zehntelsekunde, wirbelt das Fahrzeug um die eigene Achse und bleibt gegen die Fahrtrichtung liegen! Nach dem Rennen zeigt Euch eine Wiederholung das Geschehen aus unterschiedlichen Perspektiven, während Techno-Tracks in verstellbarer Lautstärke das Gebrumme der Motoren untermalen. Wart Ihr erfolgreich, speichert Ihr auf Karte. Treue zahlt sich aus: Die Berechtigung für folgende Rennen ist teamgebunden. Das heißt, nach der erstmaligen Wahl eines Rennstalls müßt Ihr auf jeder Strecke mit Ausbaustufe 1 beginnen. Die Schwierigkeitsstufe regelten die "Total Drivin'"-Macher mit Hilfe von verzwickteren Kursverläufen, aufkommendem Regen, gewitzteren CPU-Fahrern und wechselnden Fahrzeugtypen: So zwingt Euch einer der Profikurse, den Moskau-Stadtslalom mit einem Formel-1-ähnlichen Indy-Boliden zu fahren – hier benötigt Ihr wirklich eine Menge Erfahrung im Cockpit, um Euch an die Spitze des Teilnehmerfeldes zu setzen. *cb*



Auffahr-Gefahr: Auch Eure Gegner sind nicht perfekt und verwickeln sich oft in turbulente Crash-Situationen mit Schadenfroh-Effekt!

Der malerische Sonnenuntergang hält Euch nicht davon ab, dem vorausfahrendem Dune-Buggy auf die Pelle zu rücken.



Nicht für Schotter entwickelt: Euer hyperschneller Indy-Flitzer holpert in einen Holzzaun.

Statt

selber das Fahrzeug Eurer Wahl zu bestimmen, müßt Ihr mit der jeweils vorgeschriebenen Kutsche an den Start gehen: Je nach Schwierigkeitsgrad bereist Ihr ein und denselben Kurs mit Buggy oder Rally-Karosse; selbst schnittige Indy-Cars jagen über die Stadtkurse von Moskau und Hong-Kong. Euch bleibt nur die Wahl des jeweiligen Rennstalls. Acht Teams stellen Euch vor eine harte Nuß: Je nach Know-How schneiden die firmeneigenen Typen verglichen mit dem Rest des Feldes hervorragend bis mies ab. Nur durch ausgiebiges Probefahren findet Ihr die Teams mit allgemein guten Fahrleistungen heraus.


Team-Fuhrpark: Die erspielten Kurse gelten nur jeweils für den aktiven Rennstall!

Vom häßlichen Entlein zum majestätischen Schwan: Die "Total Drivin'"-Entwickler haben quasi in letzter Sekunde ein mäßiges 08/15-Gerase zum umfangreichsten Rennspiel der 32-Bit-Arena umgeschustert. Je nach Lust und Laune reißt Ihr das Steuer in rasanter Namco-Manier um den Stadtkurs von Hong-Kong, schlittert wie bei "V-Rally" durch die verschneite Bergwelt oder tastet Euch im Buggy durch düstere Insel-Katakomben. Durch die sinnvolle Abstandsanzeige seid Ihr besser über den Rennverlauf im Bilde als bei der Konkurrenz, die Grafik bleibt konstant flüssig und verwöhnt Euch mit realistischen Streckendetails. 36 verschiedene Läufe bewahren Euch vor langweiligen Wiederholungen, verpatzt Ihr durch einen Überschlag das aktuelle Rennen, startet Ihr ohne Ladepausen neu. Lediglich unschönes Textur-Gewabere an größeren Felsen und ein hoher Schwierigkeitsgrad trüben das Bild.

Christian Blendl



Ego-Attacke im Gorki-Park: Der Reiz von "Total Drivin'" liegt im stetigen Wechsel der Renn-Schauplätze.



Ägypten-Rallye: Das Wüstengekurve überrascht Euch mit extrem holprigen Abkürzungen durch den Canyon.



SPIELSPASS 85%

HERSTELLER	OCEAN
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	78%
SOUND	80%

Umfangreiches Rennspiel-Potpourri, das mit vielen Kursen, üppigem Fahrzeugsortiment und edler Technik lange motiviert.

AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Produzenten: Lee Carus, Mike Ellis, Phil Morris, Andy Satterthwaite • **Spieldesign:** Mike Ellis • **Programmierung:** Mike Anthony, Dave Berrisfield, Steve Davies, Gavin Dodd, Chris Roberts • **Grafik:** Lee Corus • **Sound:** Tim Wright, Mike Clarke

IT'S A MANIAC

Colony Wars



In den ersten Trainingsmissionen fliegt Ihr in einem unbewaffneten Jäger. Das Ziel: Die Ortung und der Anflug eines Warp-Tores.



Die Ansicht von hinten sieht prima aus, mangels Übersicht werdet Ihr diese jedoch kaum nutzen.

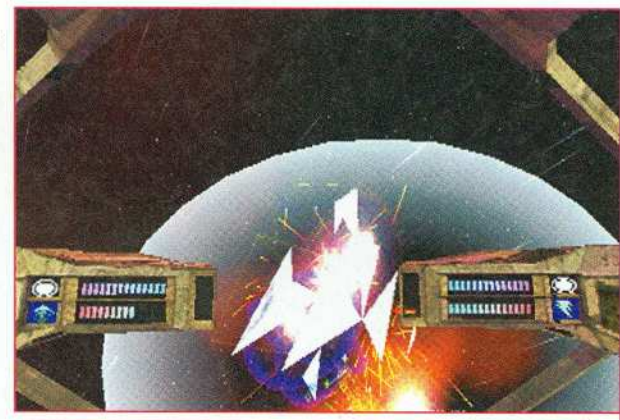


Nach jedem Einsatz werden die Verluste beider Seiten in Form von Balkendiagrammen abgerechnet.

In den umfangreichen FMV-Sequenzen von "Colony Wars" läßt sich kein Schauspieler blicken, auch Render-Helden (wie z.B. in "G-Police") bekommt Ihr nicht zu Gesicht. Statt dessen berichtet Euch ein Sprecher aus dem Off, wie es um die Moral der Truppen und die Lage an der Sternenfront bestellt ist. Majestätische Einstellungen vorbeirauschender Flotten und packender Raumschlachten vermitteln Euch die strategische Situation, während des Spiels erlebt Ihr dagegen das Kämpfen und Sterben der "einfachen" Kampfpiloten.

Neue Front, neues Glück: Ein jungfräuliches System bedeutet harte Kämpfe...

PS Heldentaten in den Weiten des Alls, gnadenlose Raumduelle und zersplitternde Kampfsterne: "Colony Wars" ähnelt nicht nur auf den ersten Blick dem Weltraum-Epos "Wing Commander". Hier wie dort nehmt Ihr als Pilot eines agilen Ein-Mann-Kampfschiffs an nervenaufreibenden Vernichtungsmissionen teil, eskortiert hilflose Transportschiffe zum nächsten Raumportal und fangt in letzter Sekunde feige Überläufer ab. Die Abfolge der Missionen hängt dabei von Euren Erfolgen ab: Erfolgreiche Veteranen schlagen Invasionen zurück, dringen in das Sonnensystem der imperialen Flotte ein und attackieren mit überlegenen Verbänden die letzten gegnerischen Waffenfabriken, während auf der Verliererstraße Rückzugsgefechte, rebellierende Verbündete und Materialknappheit eine Katastrophe andeuten. Render-Szenen mit gesprochenen Informationen geben Euch einen politischen und strategischen Überblick (siehe Randspalte links), danach wartet eine Handvoll entscheidender Missionen im jeweiligen Sonnensystem auf Euch. Nach der ausführlichen Einsatzbesprechung teilt Euch das Oberkommando je nach Auftrag und Verfügbarkeit einen von mehreren unterschiedlich bewaffneten Kampfraumern zu: Vierstrahlige Bomber protzen mit wuchtigen Drillingsgeschützen, leichte Angriffsjäger müssen mit windigen Einzellasern auskommen. Sämtliche am Krieg beteiligten Flugzeuge dürfen in der Datenbank Eurer Allianz analysiert werden, Anfänger freunden sich vor der Feuertaufe in einigen Trainingsmissionen mit Flugverhalten, Navigation und Waffensystemen an. Habt Ihr Eure Auf-



Statt Bitmap-Pixeln eine pompöse Explosionswelle: Jeder Abschuß ist ein Genuß für's Spielerauge!



HOT Line

LUFTKAMPF-LEKTIONEN: Mit dem Standard-Laser knackt Ihr auch schwere Jäger, allerdings fliegen die Halunken meist schnell wieder aus der Schußlinie. Hier ein Tip, der Euch prompte Abschüsse erleichtert: Düst mit Maximalgeschwindigkeit auf ein Objekt zu, dann nehmt etwas Tempo zurück, während der Feind Euch umfliegt. Dreht Euch im Stand, bis Ihr seine Triebwerke vor Euch habt, beschleunigt leicht und schießt eine komplette Salve in's Heck. Damit Ihr maximalen Schaden anrichtet, verrichtet Ihr dieses Manöver mit voller Waffenenergie: Durch eine Trefferserie mit kompletter Energie setzt Ihr meist all seine Schilde außer Kraft. Daß Ihr den Gegner beschädigt, erkennt Ihr daran, daß Laser-Treffer nicht blau, sondern orange aufleuchten und dem Feind eine Rauchschwade folgt. Um die Missionsziele zu erreichen, konzentriert Ihr Euch nur auf einen Gegner und schießt ihn schleunigst ab: Ständiges Wechseln zwischen Feindjägern mag für Anfänger einfacher sein, doch unter Beschuß liegende, eigene Großkampfschiffe werden durch mehrere anfliegende Jäger in kürzester Zeit vernichtet.



Ihr jagt an einem der Föderations-Transporter auf die Angreifer zu: Auch in hektischen Situationen läuft "Colony Wars" flüssig.



STERNENKAMPF IM VERGLEICH

Titel	Colony Wars	Wing Commander 3	Wing Commander 4	Darklight Conflict
System	Playstation	Playstation	Playstation	Playstation/ Saturn
Veröffentlichung	1997	1996	1997	1997
FEATURES				
Umfang	2 CDs	4 CDs	4 CDs	1 CD
FMV-Sequenzen	Gerendert	Schauspieler	Schauspieler	-
Story-Verzweigung	Ja	Ja	Ja	Nein
3D-Kartenfunktion	Ja	Ja (Pausemodus)	Ja (Pausemodus)	Ja
Spielbares Tutorial	Ja	Ja	Nein	Ja
Schiff wählbar?	Nein	Ja	Ja	Nein
FEATURES-WERTUNG	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
TECHNIK				
Grafikauflösung	512 x 256	320 x 256	320 x 256	320 x 256
Flüssige Grafik	Ja	Nein	Nein	Ja
Lichteffekte	Ja	Nein	Nein	Ja
TECHNIK-WERTUNG	★★★★★	★★☆☆☆	★★☆☆☆	★★★★☆
REALISATION				
Joypad-Belegung	Einfach	Komplex	Komplex	Einfach
Umsetzung Storyline	Gut	Sehr gut	Mangelhaft	Mangelhaft
Komplexität	Mittel	Gering	Mittel	Hoch
REALISATIONS-WERTUNG	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
SPIELDESIGN				
Schwierigkeitsgrad	Mittel	Hoch	Hoch	Mittel
Langzeitmotivation	Sehr hoch	Mittel	Gering	Gering
Dramatik	Sehr hoch	Mittel	Mittel	Hoch
SPIELDESIGN-WERTUNG	★★★★★	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★★☆
FAZIT	Durch die technische Brillanz ermöglicht "Colony Wars" packende Raumkämpfe in erstaunlich realistischer Umgebung. Die 3D-Action ist bislang einzigartig.	Technisch überzeugt "Wing Commander 3" nicht, trotzdem motiviert die packende, teils interaktive FMV-Story zu ausgedehnten Flügen. Die langen Ladezeiten nerven.	Technisch ein Rückschritt zum Vorgänger, auch die verquaste Rebellen-Story kann kaum motivieren. Trotz vier CDs das auch spielerisch schwächste Raumkampf-Spektakel.	Mangels Atmosphäre und Filmchen wird die Story kaum vermittelt. Technisch und spielerisch eine runde Sache, der hohe Schwierigkeitsgrad schreckt Anfänger ab.

Mißlingt Euch mehr als eine Mission pro Einsatzgebiet, erfahrt Ihr durch deprimierende Nachrichten vom Rückzug der Föderation. Wo Ihr innerhalb des Missionsgeflechts steht, könnt Ihr anhand der Gesamtlage nur erahnen: Ohne Spezial-Paßwort seht Ihr den Missionsbaum aber nicht.


Ein Blick in die Datenbank der Föderation liefert zu jedem Raumschiff genügend Informationen.


FMV-Szenen ohne Gesichter: Statt Dialogen erwarten Euch vorbeiziehende Raumflotten.

gaben studiert, brecht Ihr zum Einsatz auf. Während der etwa zwanzigsekündigen Ladezeit läuft eine Polygon-Animation ab, die den Flug in Euer Einsatzgebiet zeigt. Im Kampfgebiet angekommen, schaltet Ihr zwischen Cockpit-Perspektive (wahlweise mit oder ohne Instrumententafel) und Ansicht von hinten um und düst los: Auf dem kugelförmigen 3D-Radar ortet Ihr die Feinde, die durch Raumtore einfallen oder sich überraschend vor Euch enttarnen, und heftet Euch durch wohldosiertes Gasgeben an deren Heck. Da Ihr keine intelligente Feuermarke (wie in "Wing Commander 4") zur Verfügung habt, müßt Ihr Geschwindigkeit, Distanz und Flugrichtung des Feindes in Eure Zielbemühungen einberechnen. Durch längeres Drücken des Feuerknopfes spuckt Euer Jäger eindrucksvolle Dauersalven, nach mehreren Treffern kommt Euer Opfer nicht mehr zum Ausweichmanöver und trudelt hilflos vor Euch. Zum Abschuß der unentwegt auf Euch einfliegenden Schiffe stehen Euch vier Laser-Systeme und mehrere Raketentypen zur Verfügung: Ein- bis dreistrahlige AS- und Normal-Laser sind durch gebündelte Energie bei kurzzeitigen Feuerstößen wirkungsvoll, eine Schnellfeuerkanone hat dagegen eine beeindruckende Kadenz und durchbricht auch gut gepanzerte Raumer. Besonders beim Attackieren größerer Basisschiffe wendet Ihr vor dem finalen Laser-Stakkato erst den EMP-Impuls an: Dieser Störstrahler verwirrt bei intensiver Anwendung die Sensoren des Zielobjekts bis hin zur völligen Manövrierunfähigkeit. Dieses witzige Elektro-Gimmick funktioniert übrigens auch prima bei kleineren Schiffen und erleichtert Abschüsse ungemein.


Im Inneren einer Explosionswelle feuert Ihr schon auf die Schilde des nächsten Angreifers: Action pur!


Geblendet vom Leuchtfeuer der Abwehrbatterien wagt Ihr einen direkten Anflug auf den Zerstörer...

HOT Line

DICKE BRUMMER: Das Angreifen von feindlichen Fregatten und Basisschiffen gehört zu Euren Grundfertigkeiten. In den ersten Missionen genügt es, beim direkten Anflug schnell zwischen den Waffensystemen zu wechseln, um maximalen Schaden anzurichten. Später sind die Träger zu gut geschützt und Ihr müßt die Taktik ändern. Umfliegt die Schiffe und feuert eine volle EMP-Salve in's Ziel. Während der Regeneration Eurer Waffenenergie nehmt Ihr wieder Fahrt auf und umkreist das Schiff, bevor Ihr erneut feuert. Nach einigen Salven ist das Sensoren-Ortungssystem kurzzeitig außer Betrieb. Feuert dennoch weiter, um eine permanente Beschädigung zu erreichen. Nach diesem Erfolg sinkt die Trefferquote des Feindes enorm, und Ihr könnt Euch auf die völlige Vernichtung konzentrieren. Vorsicht: In einigen Missionen laden Basisschiffe zum Angriff ein, obwohl eigene Träger verteidigt werden sollen. Konzentriert Euch trotz der großen Ziele erst auf die anfliegenden Jäger, denn diese schießen meist Sperrfeuer auf Eure Basisschiffe: Gehen Eure Raumkreuzer verloren, ist die Mission gescheitert!





Sämtliche Durchsagen erscheinen als Text und werden als Funk eingespielt: Authentisches Raumkampf-Flair!



Abwehrschlacht vor einem Wurmloch: Es gilt, das gekaperte Basisschiff gegen wütende Jäger-Attacken zu schützen!

R1-Taste: Beschleunigung des Raumers

R2-Taste: Drehung um die eigene Achse

Dreieck-Knopf: Schaltet zwischen den Raketen um

Kreis-Knopf: Aktivieren und Abfeuern von Raketen

Rechteck-Knopf: Schaltet die Primärwaffe um

X-Knopf: Feuert die aktive Waffe ab, bei längerem Druck Dauerfeuer.

L1-Taste: Zurücknahme der Geschwindigkeit

L2-Taste: Drehung um die eigene Achse

Start-Taste: Blendet das Pause-Menü ein

Select-Taste: Wechseln zwischen den drei Perspektiven (Cockpit-Ansicht mit und ohne Holme oder Verfolger-Ansicht)

Steuerkreuz: Richtungsänderung des Jägers

Das Ende einer Jagd: Funkensprühend implodiert das Jäger-Triebwerk und mündet gleich in eine Druckwelle...


Vorbeiflug an einem Kampfschiff: Mit aktivierter Sensorenphalanx schießt es Euch in Windeseile in Stücke!

Ungezieltes Herumballern solltet Ihr allerdings auf ein Minimum beschränken, sonst müßt Ihr in kritischen Situationen warten, bis wieder genügend Feuerkraft zur Verfügung steht! EMP- und Explosivraketen werden nach ihrer Anwahl erst durch einmaligen Knopfdruck fokussiert, ein weiterer Tastendruck schickt die Todesboten zum angepeilten Schiff. Während des Einsatzes erhaltet Ihr neue Instruktionen durch Texteinblendung und Funkverkehr – beschädigte Basisschiffe fordern panisch Feuerschutz, Teamkollegen gratulieren zum Abschuß eines Angreifers. Gebt Ihr einem brennenden Feind den Rest, erlebt Ihr bisher nicht gesehene Lichteffekte: Die Explosion größerer Schiffe blendet für Sekundenbruchteile Eure Augen und zersplitternde Jäger tauchen das All in sich wellenförmig ausbreitende Farbspektren. Auch von den Explosionen abgesehen strotzt "Colony Wars" vor technischer Brillanz: Sowohl das gesamte Informationssystem, als auch alle Action-Sequenzen laufen in der hohen Auflösung der Playstation, gleißende Effekte (z.B. beim Flug in die Korona einer Sonne oder beim Feuern Eurer Laser) vermitteln Euch fast das Gefühl, in einer brandneuen Science-fiction-TV-Serie mitzuspielen. Nach dem Abschluß einer Mission werdet Ihr zum Hauptquartier zurückbeordert und speichert auf Karte oder notiert ein Paßwort. Damit Ihr den Feldzug gegen die verhaßte Zentralregierung erfolgreich weiterführt, solltet Ihr Euch pro Galaxie nicht mehr als einen mißlungenen Einsatz erlauben. Verliert Ihr zuviele Kampfsterne und mißlingen strategisch wichtige Invasionen der Föderation, sind die "Colony Wars" nach knapp 15 Einsätzen beendet. Profis spielen durch andere Handlungsverläufe in neuen Galaxien knapp die Hälfte der insgesamt 70 Missionen und befreien durch ihre Heldentaten endgültig die Kolonien. Wem die Richtungswechsel mit dem Steuerkreuz zu abrupt sind, kann geholfen werden: Das Analogpad von Sony wird unterstützt. Getestet wurde die englische Version, bei uns wird "Colony Wars" komplett eingedeutscht und synchronisiert erscheinen. *cb*

Leider lädt die Mission nicht während der Verlesung der Einsatzziele, sondern erst danach. Zwar wird Euch während dieser Zeit eine Raumschiff-Animation gezeigt, doch nach Action fiebernde Spieler empfinden die Ladezeit trotzdem als störend. Vor allem Perfektionisten, die dieselbe Mission wieder und wieder probieren möchten, um auf der Siegerstraße zu bleiben, sind von der erneuten Ladepause genervt.



Die Ansicht mit eingeblendetem Cockpit (links) schaukelt bei Lenkbewegungen perspektivisch mit. Ohne Kanzelholme (Mitte und rechts) gibt's dagegen mehr Übersicht.



Psygnosis enteilt der Genre-Konkurrenz mit Riesenschritten: "Colony Wars" setzt grafisch Maßstäbe und läßt "Wing Commander" wie ein Amateur-Produkt aussehen. Spielerisch hat der Titel allerdings weniger Innovationen gegenüber den Raumschlacht-Kollegen: Eskort-, Vernichtungs- und Bergungsmissionen sind beileibe nicht neu, jedoch mit Fingerspitzengefühl ausgetüftelt und von Euch mit der richtigen Taktik gerade noch zu schaffen. Daß Ihr auch nach peinlichen Mißerfolgen weiterspielen könnt, fördert die Langzeit-Motivation - mal seid Ihr Superheld, mal ein unscheinbarer Durchschnitts-Pilot. Selbst wenn man die faszinierende Grafik außer acht läßt, erwartet Euch hochklassige Nonstop-Ballerunterhaltung - bis auf die etwas langen Ladezeiten. Für mich ist "Colony Wars" das Playstation-Actionspiel des Jahres.

Christian Blendl

Andere Versionen
Keine Umsetzungen geplant.



Entwickler: Bitmap Brothers, England

Z



Wann kommt der Truppennachschub? Achtet auf den Countdown über dem Fabriktor.

Klamauk und coole Sprüche sind das Rezept der Bitmap Brothers für die rasanten Render-Zwischenspänne: Zwei Kampfroboter kippen sich mit massenweise Öl aus der Dose zu, heizen per Raumgleiter planlos durch's All und kassieren regelmäßig Schelte ihres Vorgesetzten.













PS Heavy-Metal-Klänge und Mosh-Roboter auf dem Schachtfeld? Vor Eurem draufgängerischen Roboterduo ist kein Winkel der Galaxis sicher. Wo die beiden hintreten, verwandeln sich blühende Wiesen in Schlachtfelder. Denn nur zwischen Kratern und Felstrümmern fühlen sich die Söldner wohl. Unter Eurer Aufsicht kommandieren die beiden ihre Truppen in 20 Schlachten auf Eis-, Savannen-, Lava-, Wüsten- und Magma-Planeten. In der Feuerpause zwischen zwei Schlachten unterhält Euch das Blech-Duett mit gerenderten Cartoon-Szenen.

Euer Feind ist eine feindliche CPU-Macht oder die Heerschaaren eines via Link-Modus vernetzten Kumpels. Zu Kampfbeginn verfügt jede Streitkraft (einmal rot, einmal blau) über ein mit Geschützstellungen gesichertes Hauptquartier sowie über einen Trupp stämmiger Mechkrieger. Jedes Schlachtfeld umfaßt acht bis zehn Sektoren. Erobert die Fahne eines Sektors und dessen Fabrik arbeitet für Euch. Ziel ist es aber nicht, alle Fahnen bzw. Sektoren zu erbeuten, sondern das gegnerische HQ zu stürmen.

Eure Krieger marschieren alleine, zu zweit oder zu dritt: Aus der Vogelperspektive drückt Ihr jeder Einheit einen Marsch-, Angriffs- oder Eroberungsbefehl auf's Auge. Klickt Ihr ins offene Feld, machen sich Eure Soldaten auf die Stahlsocken, wählt Ihr eine Fahne oder einen Feind als Ziel, greifen Eure Truppen an. Ein Kreis zeigt die Reichweite Eurer Waffen an, auch die Marschroute wird auf Button-Druck hurtig eingeblendet. Diese kann sich auch kurzfristig ändern: Für Eure Panzer, Jeeps und Infanteristen errechnet der Computer ständig den kürzesten Weg, Ihr könnt Euch derweilen einem anderen Frontabschnitt zuwenden. Jeder Soldat trägt ein Gewehr mit unbegrenzter Munition. In grünen Kisten findet Ihr zudem noch Flammenwerfer, Handgranaten und Panzerfäuste mit hoher Durchschlagskraft. Leider liegt diesen Waffen nur wenig Munition bei.

Mit etwas Glück entdeckt Ihr in den menschenleeren Canyons ein verlassenes Geschützfahrzeug, eine MG-Stellung oder gar einen Panzer, den Ihr anklickt und besetzt. Mit einem Allrad-Jeep rumpelt Ihr durch steiniges Gelände und erledigt Feinde im Vorbeifahren. Der Fahrer ist jedoch ein beliebtes Ziel, ohne Ersatzpiloten wird das Vehikel schnell zur Beute des Gegners. Leere MG-Stellungen liegen



Mit einem Panzer wagt Ihr Euch sogar hinter die feindlichen Linien. Allerdings solltet Ihr stets Fußsoldaten als Ersatzfahrer mitschicken.

Im Kreuzfeuer: Sprengt sich ein Tank den Weg frei, nimmt er angreifende Soldaten nicht wahr.



Boom! Zerstört Ihr die Geschütze vor dem gegnerischen HQ, habt Ihr die Schlacht gewonnen.



Einfach anklicken: Ein roter Kreis verrät die Reichweite Eurer Waffen.



Panzer sind Eure gefährlichsten Feinde: Fangt sie noch am Fabriktor mit einem Granatwerfer ab.



Erreicht Euer Soldat die Fahne, fallen Euch alle Stationen und Fabriken des Sektors in die Hände.



Festgenagelt: Aus dieser Todesfalle wagt sich der CPU-Söldner nicht mehr heraus.

glücklicherweise meist an einer Wegkreuzung – setzt eigene Soldaten hinein und wartet auf vorbeikommende Feinde. Panzer in drei Härteklassen trotzen gegnerischem Kreuzfeuer und erwidern dumpf grollend mit Kanonenschüssen. Um gefallene Metall-Soldaten zu ersetzen, schnappt Ihr Euch möglichst viele Waffenfabriken: Die Gebäude befinden sich in den unabhängigen Sektoren; schickt Ihr einen Eroberungstrupp vorbei, startet die Fabrik sofort mit der Produktion. Ein optischer Countdown informiert Euch über die Fertigstellung. Auch für Panzer und MG-Wagen stehen


Die Radarstationen (links im Bild) erhöhen Treffergenauigkeit und Reaktionsvermögen Eurer Truppe.

Zufallstreffer: Nicht nur strategisches Können, sondern auch Glück entscheidet eine Panzerschlacht.

Maschinenhallen bereit. Merkt Euch die goldene "Z"-Regel: Frühe Eroberungen sichern den Sieg. Auf jedem Kriegsschauplatz sichert Ihr obendrein zwei Radarstationen: Habt Ihr bereits eine ergattert, orten Eure Truppen Feinde schon vor dem Angriff und eröffnen automatisch das Feuer. Deshalb stürmt Ihr gleich nach Schlachtbeginn Richtung Radarstation; Eure Soldaten segnen ohne Informationen schnell das Zeitliche. Ein Panzer mit Radar-Unterstützung kann mehrere schwerbewachte Sektoren erobern und die Kriegsmaschinerie des Gegners halbieren – falls dieser nicht ebenfalls eine Station unter seinem Kommando hat. Stehen Eure Truppen einer Übermacht gegenüber, startet Ihr Überraschungsangriffe auf seine Radarstationen. Flüsse, Lava-Seen und Felsbrocken bereichern die Schlacht mit taktischen Elementen: Greift mit den Infanteristen einen Panzer nur an, wenn er sich gerade den Weg durch einen Felsen sprengt. Da ihn diese Aufgabe voll in Anspruch nimmt, durchlöchert Ihr ihn gefahrlos mit ein paar Salven. Flüsse können nur vom Fußsoldaten durchschwommen werden, Lavaseen sind für alle Truppen unüberquerbar und dienen als natürliche Grenzen.

"Z" ist wesentlich Action-orientierter als der Genre-Kollege "Command & Conquer": Außer dem Energiebalken für jeden Soldaten und einer Sektoren-Übersicht stören keine technischen und taktischen Angaben den Spielfluß. *oe*

Computer-Besitzer schätzen das englische Programmierteam Bitmap Brothers für ihre actiongeladenen Ballerspiele: Neben den Vertikal-Shootern "Xenon" (1988) und "Xenon 2" (1989) waren die "Pixel-Brüder" mit einer indizierten Söldnerballerei, die auch für Super Nintendo und Mega Drive umgesetzt wurde, erfolgreich. Die stählerne Football-Keilerei "Speedball" (Teil 2 auch für Mega Drive erhältlich) spaltete Joypad-Sportler in zwei Lager: Zartbesaitete können dem rabiaten Sport nichts abgewinnen, Gewalt-Freaks vergessen auf der Jagd nach Punkten und Pflastern völlig die Zeit.

! "Z" reizt zur abendlichen Eroberung: Da in der dynamischen Echtzeit-Schlacht keine Flugzeuge, UFOs oder Kanonenboote vorkommen, ist das Spiel kompakt und benötigt keine Eingewöhnungsphase. Die Bedienung (zwei Knöpfe und das Steuerkreuz) ist kinderleicht und läßt den Kopf frei für die durchgehend schwierigen Missionen. Leider ist "Z" technisch nicht ganz auf der Höhe, da die Grafik bei mehr als acht marschierenden Truppen ziemlich ruckelt. Unangenehm ist auch, daß es keine Übersichtskarte gibt: Da Euch jeder Zeitverlust den Kragen kostet, spielt Ihr neue Level erstmal Probe, schaut Euch alles genau an und startet dann mit "Replay Level" in die eigentliche Schlacht. Anders als das gediegene "C&C" setzt "Z" auf Highspeed-Strategie ohne Atempause. Wer (positiven) Streß verkraftet, kommt hier voll auf seine Kosten.

Oliver Ehrle




Jetzt wird's ernst: Eure Basis ist ohne Verteidigung und kann durch simple Treffer zerstört werden.


Vor Stoßtrupps mit Panzerfäusten zittert jedes Hauptquartier: Behaltet immer einen Panzer zur Verteidigung.


Kontrollgang durchs eigene Hinterland: Während Ihr fleißig erobert, klauen Euch Einzelkämpfer die Radarstation!

Andere Versionen
"Z" ist bereits für den PC erhältlich. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Wheelhaus, England

Overboard

Während Ihr das Solo-Abenteuer in einem konstanten Maßstab spielt, ändert sich im Multiplayer-Modus die Darstellungsgröße Eurer Schiffe ständig, um bis zu fünf Schiffe gleichzeitig auf dem Bildschirm zu behalten. Wie im Solo-Spiel verfügt Ihr über unterschiedliche Waffensysteme, deren Munition Ihr aufsammelt. Lediglich die Status- und Waffenanzeige wurde für die Multiplayer-Randale (in zehn unterschiedlichen Arenen) vereinfacht.

In den Seeschlachten für ein bis fünf Spielern zoomt die Kamera pausenlos...

...und flüssig, um alle Schiffe gleichzeitig auf den Bildschirm zu holen.

PS Piraten auf der Playstation: Fünf Welten liegen vor der unerschrockenen Besatzung Eures Dreimasters, jede unterteilt in gefahrengespickte Passagen. Aus Polygonen und Texturen zusammengefügt, scrollen friedliche Hafenstädte, aber auch artilleriebestückte Wachtürme und monströse Todesmaschinen an Euch vorbei. Häufig rumpelt Ihr an eine stählerne Schleuse, die sich erst dann öffnet, wenn Ihr eine bestimmte Schatztruhe aufgesammelt oder ein Hindernis gezielt zerstört habt.
Euer Dreimaster steuert sich unkompliziert wie ein "Micro Machines"-Flitzer: Mit dem Kreuz dreht Ihr Euch um die eigene Achse, mit einem seitlichen Taster beschleunigt Ihr, mit einem anderen Knopf feuert Ihr eine Breitseite, legt eine Mine oder laßt eine Rakete steigen – je nachdem, welche Waffe Ihr gerade aktiviert habt.
Nach alter Tradition sammelt Ihr alles auf, was nicht auf Euch feuert: Schatztruhen, Munition, neue Waffensysteme oder Reparatur-Container.
Besonders aufmerksam späht Ihr nach herumtreibender Flaschenpost, denn nur wenn Ihr in jedem Abschnitt alle aufsammelt, dürft Ihr in den nächsten segeln. Da Ihr in regelmäßigen Abständen auch Hafenstädte attackiert, rücksichtslos plündert und als Rücksetzpunkt mißbraucht, macht die Marine Jagd auf Euch. Die feindlichen Segler verfügen über ähnliche Waffen wie Ihr, feuern Einzelsalven und Breitseiten oder verkohlen Euch mit einem flächendeckenden Flammenwerfer. Jeder Treffer läßt Euren Energiebalken schrumpfen; besonders unangenehm ist es, wenn Euer Schiff Feuer fängt und Eure Matrosen reihenweise über die Reling springen. Steuert schnell einen Wasserfall an, der die Flammen löscht...
Aber nicht nur Menschen, sondern auch Vögel, Fische und Meeresungeheuer wollen Eure Kaperfahrt beenden. Ihr habt es wahrscheinlich bereits geahnt: Verbündete oder gar eine Seemannsbraut findet Ihr in "Overboard" nicht, statt dessen Hunderte von Wesen, die Euch am liebsten auf dem Meeresboden sähen.
Je weiter Ihr in das feuchte Universum von "Overboard" vordringt, desto bizarrer wird die Landschaft. Nutzt die erste karibische Welt als Eingewöhnungsphase, bevor Ihr Euch später in schmutzige Stahlwelten oder ins ewige Eis wagt. Dicke Endgegner erwarten Euch in jeder Passage... *wi*


Ein Rücksetzpunkt entsteht: Habt Ihr die schweren Befestigungen zerschossen und alle Gegner versenkt, wird am Hafen die Piratenflagge gehißt.

Um Hürden zu überwinden, "morpht" Ihr zum Zeppelin. Wer gründlich abräumt, erhält spezielle Verwandlungsextras.


Sturm und Wetter spielen in "Overboard" keine Rolle – erst gegen Ende ziehen blitzschleudernde Wolken auf.

Ein Actionspiel mit Dreimaster, aber ohne Seegang, Wellen oder steife Brise? Daß Psygnosis das Potential der erfreulich frischen Piraten-Thematik nicht nutzt, enttäuscht Spieler, die sich auf einen Kampf mit den Gezeiten freuten. Abgesehen von der rundum geglückten Grafik (Wasserfontänen, Rauchschwaden und Schiffswracks im Trüben) kommandiert Psygnosis wenig Neues an die Ballerfront: Hindernisse müssen präzise umschifft oder eingeäschert werden: "Overboard" erinnert stellenweise mehr an ein Jump'n'Run als an ein Actionspiel. Trotz mehrerer Rücksetzhäfen pro Level schippert man oft durch Abschnitte, in denen sich nix mehr rührt! Zum Glück gibt's Multiplayer-Schlachten als Zugabe, sonst hätte "Overboard" trotz Gags und konsequenter Piratenverpackung (bis ins Optionsmenü!) die 70er-Hürde nicht mehr genommen.

Winnie Forster

SPIELSPASS 70%

Overboard! PRESS ⊗ TO START

HERSTELLER	PSYGNOSIS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	77%
SOUND	61%

AB 6

Die Seebären-Thematik wird kaum ausgereizt, doch eine beschwingte Ballerei mit ungewöhnlicher Aufgabenstellung ist "Overboard" allemal.






Freibeuter-Romantik bis ins letzte Detail: Neben dem Vorspann sorgen auch die die Start- und Optionsmenüs (rechts) für Atmosphäre.

Andere Versionen
Andere Versionen sind nicht geplant.

WOG WORLD OF GAMES

69115 Heidelberg · Hebelstr. 22
Tel./Fax: **06221-184134**
Inhaber: Michael Träutlein

Direktimport aus Europa, USA + Asien!

Universaladapter für N64 NTSC ◂▸ PAL

MRC US
Golden Eye
Mission Impossible (call)
Yoshis Island (Herbst 97)
Mace: The Dark Age (Ende Sept)
Clay Fighter 63 1/3 (Ende Sept)
Bomberman (call)
Top Gear Rally (Ende Sept)

PlayStation
UMBAU
Alle Spiele ohne vorbooten!

Final Fantasy VII US
Time Crisis
Street Fighter X
The Lost World
Sub Zero MK Mythologies (Okt)
Tekken 3 (call)
Resident Evil (Director's Cut)
Oddworld Abe's Oddysee
Formula 1 '97 (26.9.)

SEGA SATURN
Call!



Schlag zu! Jetzt!

Neu: Versandkosten frei! Händleranfragen erwünscht
Lieferung per Nachnahme. Bestellungen bis 16 Uhr werden noch am selben Tag versandt. Annahmeverweigerern berechnen wir eine Unkostenpauschale von DM 30.-
Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Ladenpreise können abweichen!

GAMES ISLAND

Komplettpreisliste anfordern **Laden:**

Bestellannahme Mo- Fr 11 - 20 Uhr & Sa 11 - 18 Uhr



GAMES ISLAND
Haupstr. 5
67433 Neustadt/Wstr.





SEGA SATURN

Playstation

Titel	Preis
4-4-2 Soccer	89 DM
Ace Combat 2	89 DM
Agent Armstrong	89 DM
Command & Conquer 2 *	99 DM
Final Fantasy VII US	139 DM
Final Fantasy VII PAL	109 DM
Formel 1 '97	109 DM
Monster Trucks *	89 DM
Resident Evil DC	89 DM
Streetfighter EX Plus Alpha JAP	139 DM
Streetfighter Ex Plus Alpha PAL*	89 DM
Time Crisis & GunCon JAP*	179 DM
Time Crisis & GunCon PAL	159 DM
V-Ralley	89 DM
Vergessene Welt - Lost World	89 DM
Warcraft 2	89 DM
Wing Commander IV	89 DM

Warcraft II & Maus 135 DM

Playstation Platinum Serie 49 DM

Final Fantasy VII 109 DM incl. Versandkosten
Bitte vorbestellen !!

Final Fantasy VII Hintbook US 35 DM

Spiel des Monats

Formel 1 97 & Analog JP 149 DM



Formel 1 97 109 DM incl. Versandkosten

Joypad PSX & Memorycard 50 DM

Nintendo 64

Titel	Preis
Grundgerät	299 DM
Blast Corps	109 DM
Extreme - G *	139 DM
International Superstar Soccer	139 DM
Lylat Wars - Starfox 64	139 DM
Mario 64	89 DM
Mario Kart 64	89 DM
Pilotwings 64	109 DM
Shadows of the Empire	129 DM
Turok - Dinosaur Hunter DV	129 DM
Turok - Dinosaur Hunter UK	129 DM
Wave Race	89 DM
Wayne Gretzky Hockey	139 DM

Wir führen auch: Saturn, SNES, Gameboy

Händleranfragen erwünscht !

Fax.: 0621-5296387

Nutzen Sie unseren kostenlosen Vorbestellservice für noch nicht (*) erschienene Spiele

Besuchen Sie unsere Ladenlokale in Neustadt a. d. Wstr. Hauptstr. 5 Fußgängerzone Ludwigshafen Schützenstr. 20

Versandkosten: DM 10 pauschal UPS+3 DM. Ab 250 DM Versandkostenfrei. Lagerware wird noch am selben Tag von uns versendet. Annahmeverweigerern berechnen wir pauschal 20 DM.
Unser Recht zur Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht anerkannt!

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten



Entwickler: Wheelhaus, England



Schlacht mit Tempo 200: Auf der Jagd nach zweirädrigen Killerkommandos schrammt Ihr haarscharf über den Asphalt.



Arbeitsroboter laufen Amok: Greift ein, bevor Euer Sektor in Schutt und Asche liegt!

G-Police

PS Multimillionen-Dollar-Companys beherrschen die Kuppelbauten von Callisto, auf den Straßen regiert das Chaos: Wer im 21. Jahrhundert weder Tod noch Teufel scheut, der heuert bei der "G-Police" an. Die fliegenden Gesetzeshüter sind für die ungezählten Brennpunkte der Zukunftszivilisation zuständig, observieren und eskortieren, suchen, finden und vernichten. Statt eines blauen Himmels wölbt sich ein Kuppelgitter über die 50 Sektoren der Jupiter-Kolonie, statt der Sonne beleuchtet die Neonwerbung der Konzerne das Konglomerat aus Wolkenkratzern, Lagerhallen und Highway-Brücken. Ihr seid Jeff Slater, ein G-Polizist im Gestrüpp von Verbrechen und Korruption, der den Tod seiner Kollegin und Schwester Elaine rächen möchte und sich deshalb mit den übermächtigen Hightech-Companys Nanosoft und Krakov anlegt. Als Kommandant über Euch und Eure Wing-Kameraden stellt sich zu Beginn der einäugige G-Veteran Horton vor, ein grimmiger Komisskopf, dessen präzise Einsatzpläne keinen Widerspruch dulden. Horton und andere G-Polizisten lernt Ihr in minutenlangen Render-Sequenzen kennen, die Euch in den "G-Police"-Kosmos einführen und später besonders signifikante Einschnitte in den Polizistenalltag veranschaulichen. Meist bleibt zwischen zwei Einsätzen aber nur Zeit, die knappen Missions-Parameter einzusehen, das Waffenarsenal Eures G-Helikopters zu überprüfen und wieder durchzustarten – Nonstop-Action steht beim neuen Top-Titel von Psygnosis im Vordergrund, nicht die futuristische Rahmenhandlung.

Kein Durchblick im Verkehr? Die Straßenkarte ist zoombar und verrät Euch alle Wegpunkte und Ziele.



Feuriges Ende: Luftgefechte gegen mehrere Feinde gleichzeitig bilden den Schwerpunkt aller "G-Police"-Einsätze.

So fühlt Ihr Euch nicht im Einsatzzentrum, sondern im Cockpit des Hightech-Helikopters am wohlsten. Mit einem Tastendruck wechselt Ihr zwischen Bordkanone, unterschiedlichen Raketensystemen und (auf die aktuelle Mission zugeschnittenem) Hilfsequipment wie z.B. Spezial-Scanner oder Elektroschocker, die jedes Vehikel zum Stehen bringen. Über Bordfunk meldet sich in regelmäßigen Abständen die Zentrale, erinnert Euch an das Missionsziel, warnt Euch aber auch von unvorhergesehenen Zwischenfällen, die Euren strengen Zeitplan oft empfindlich stören: Bei einem Routineeinsatz als VIP-Eskorte überraschen Euch

! Der einzigartige Mix aus 3D-Militarismus à la "Wing Commander" und düsterer "Blade Runner"-Kulisse treibt die Playstation an ihre Grenze: Im Laser- und Plasma-Feuer verlieren selbst konzentrierte G-Cops den Durchblick, denn der Sichtbereich ist arg begrenzt. Das Pop-Up-Festival wirkt auf Technik-Pedanten abschreckend, die vortreffliche (akustisch durch Breakbeats und Funkfeuer unterstützte) Atmosphäre beschneiden plötzlich auftauchende Wolkenkratzer und Texturen-Überschneidungen aber nicht. Trotzdem ist "G-Police" ein audiovisueller Blender, denn trotz vielfältiger Aufgabenstellung bleibt Euch kaum Zeit für strategische Überlegung: Ihr startet, ballert alles ab und klickt die Hintergrund-Story ungeduldig weg, um schnell in die nächste Mission einzutauchen. 35 Levels warten - ein erfreulich umfangreiches Vergnügen!

Winnie Forster



Skyline des 21. Jahrhunderts: Die menschlichen Siedler hausen auf dem Jupiter-Mond Callisto unter gewaltigen Energiekuppeln, wo...



...hochtechnisierte G-Polizisten für Ordnung sorgen. Um die Aktivitäten dubioser Megakonzerne zu überwachen und die Kontrolle...



...über die Straßen zu behalten, schickt Euch der grimmige Kommandant Horton auf 35 Missionen. Ein Fehler, und Ihr seid gefeuert!



Zielobjekt voraus: Dieser mächtige Transport-Raumer droht in ein Hochhaus zu stürzen. Fangt ihn ab, bevor es zur Katastrophe kommt!

am Boden schwerbewaffnete Straßenblockaden, beim Abfangen eines Kamikaze-Raumschiffs fallen Euch nicht identifizierte Jäger in den Rücken.
In 35 Missionen bewegt Ihr Euch immer haarscharf zwischen Leben und Tod: Ihr stellt und zerstört amoklaufende Minenroboter, fangt gekidnappte Passagier-Raumer ab und liefert Euch mörderische Rennen mit Selbstmord-Bikern.
Euer Helikopter ist ein Allround-Vehikel, das vor keinem Einsatz kapituliert: Egal, ob Ihr Euch hoch über den Fabrikschloten von Callisto mit fliegenden Terror-Kommandos duelliert oder hauchdünn über dem Asphalt durch die Straßenschlucht flitzt – der G-Hubschrauber erträgt jedes Manöver (auch den frontalen Zusammenstoß mit einem Hochhaus) und steckte eine Menge Treffer ein. Selbst wenn Eure Schilde im feindlichen Raketenhagel von 100 Prozent auf einen Bruchteil herabrutschen, ist Eure Mission noch nicht gescheitert: Entflieht Ihr dem Laserfeuer, erholen sich Eure Schilde wieder. Meist endet eine Mission also nicht mit Eurem Absturz, sondern mit einem Ereignis, das Ihr und Eure Kollegen eigentlich hätten verhindern sollen: Eine Fabrik explodiert, eine hochgestellte Persönlichkeit wird erschossen – antreten zum Strafappell!



Gotcha: Bei der Jagd nach herumflitzenden Terror-Bikes nehmt Ihr auf Zivilisten wenig Rücksicht.



Durchschlagende Argumente: Je nach Einsatz trägt Euer Chopter bis zu fünf unterschiedliche Waffensysteme.

Dreieck-Knopf: *Gasgeben. Schneller Doppeldruck schaltet den Afterburner zu.*

Rechteck-Knopf: *Nimmt Gas wag, ermöglicht Rückwärtsflug.*

L1-Taste: *Senkrecht nach oben*

L2-Taste: *Senkrecht nach unten*

Steuerkreuz: *Manövrieren im 360°-Grad-Raum*

R1-Taste: *Zielerfassung und Identifikation*

R2-Taste: *Volle Kraft zurück – Air Brake*

Kreis-Knopf: *Schaltet die unterschiedlichen Waffensysteme durch*

X-Knopf: *Feuer frei!*

Start-Taste: *Blendet das Pause-Menü ein*

Select-Taste: *Schaltet durch die unterschiedlichen Cockpit-Ansichten und Außen-Perspektiven*





Dein Freund und Helfer: Während Ihr den Luftraum überwacht, kümmern sich die G-Police-Rollkommandos um die Sicherheit auf den Straßen.

Einige bauliche Besonderheiten unterscheiden die Callisto-Siedlung von der typischen Großstadt des 20. Jahrhunderts: Die alles umspannenden Kuppeln haben wir bereits erwähnt, als mächtige Gitter begrenzen sie Euer Einsatzgebiet und verhindern, daß Ihr frei zwischen den einzelnen Sektoren wechselt. Um Kriminelle aufzuspüren und zu stellen, müßt Ihr dennoch oft von einem Sektor in den nächsten fliegen. Dazu benützt Ihr spezielle Tore, die Euch in Sekundenbruchteilen in den benachbarten Stadtteil schießen.
Ebenfalls auf der zoombaren Übersichtskarte eingezeichnet sind die Landeplattformen, auf denen Ihr leergefeuerte Waffenkammern wieder aufladet. Liegt Ihr im Zeitplan, solltet Ihr diese Punkte regelmäßig besuchen.

HOT Line

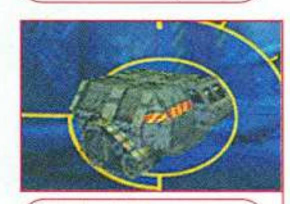
GEHEIME MISSIONEN FÜR ELITE-COPS:

Nur die besten G-Polizisten brechen aus der linearen Missionsstruktur aus und lösen geheime Aufträge, die normalsterbliche Cybercops nie zu Gesicht bekommen. In den ersten zwanzig Missionen braucht Ihr noch nicht Ausschau halten nach Abzweigungen zu geheimen Einsätzen, doch gegen Ende des Spiels werden erfolgreiche Piloten mit alternativen Missionen belohnt: Wer in Mission 30 eine Treffergenauigkeit von 70% oder mehr erreicht (ziemlich schwierig), der startet durch zum Geheimauftrag Nummer 5. Wenn es Euch gelingt, bis zum letzten Level nicht nur alle primären, sondern auch alle sekundären Ziele zur Zufriedenheit der Einsatzleitung zu erfüllen, dürft Ihr zu den Geheimeinsätzen 4 und 6 aufbrechen. Auch das erfolgreiche Absolvieren von Level 35 selbst öffnet ein Tor zu einer geheimen Mission. Neben den hier aufgeführten finden ehrgeizige Gesetzeshüter noch weitere Alternativ-Levels.

An der Panzerung des Raum-Kolosses erprobt Ihr Eure unterschiedlichen Raketen-Systeme.



Neben den schnittigen "G-Police"-Flitzern von Euch und Euren Kollegen...



...durchkreuzen andere Raumschiffe, Autos und Zweiräder die Straßenschluchten...



...von Callisto. Hier der große Transporter, der in Mission 10 außer Kontrolle gerät...



...einer der Minenroboter, die einen Amoklauf durch Euren Bezirk starten...



...und ein futuristisches Bike, wie es auch Terroristen für Hit-and-Run-Anschläge nutzen.



Mit zwei Playstation-Titeln ist der Psygnosis-Entwickler Wheelhaus in dieser MAN!AC vertreten. Neben "G-Police" programmierten die 3D-Profis auch das beschwingte Schiffeversenken "Overboard". Neben der Action-Thematik haben alle Wheelhaus-Spiele auch den Dolby-Surround-Soundtrack gemein, den die Engländer bereits in "Assault Rigs", ihrem ersten Playstation-Spiel, integrierten. Einen Test dieser 3D-Schlacht (die jetzt wie eine Fingerübung für "G-Police" anmutet) findet Ihr in MAN!AC 1/96.



Massensterben auf nächtlichem Asphalt: Mit Raketen und knatternder Bord-MG fahrt Ihr zwischen die Schurken auf der Straße - in wenigen Sekunden ist die Blockade beseitigt.



Sollte Euch das Gestänge der Pilotenkanzel die Sicht auf die schönsten Explosionen nehmen, aktiviert Ihr das virtuelle (unsichtbare) Cockpit.



Der Sturzflug bei gedrosselter Geschwindigkeit gibt Euch Zeit, strategische Ziele zu erfassen - das digitale Visier hilft dabei.



Im Kampf entscheidet der gefühlvolle Einsatz des Thrust-Buttons: Der Feind will nach rechts abzutauchen – drosselt Eure Geschwindigkeit und jagt ihm hinterher.

Brisant an Euren Einsätzen ist jedoch, daß Ihr im Gegensatz zu anderen Ballerspielen nicht im Feindesland, sondern in einem Mikrokosmos mit zivilen Fahr- und Flugzeugen patrouilliert. Verluste unter der Bevölkerung sind zu vermeiden, haben aber nach unserem Wissen noch keine Polizistenkarriere beendet. Trotzdem braucht Ihr ein gutes Auge, um zwischen den majestätisch herumschwebenden Raumfähren, zwischen futuristischen Sportcoupes und bulligen Trucks Euer Zielobjekt zu erspähen. Euer Scanner hilft Euch dabei und markiert Feinde mit einem weißen Rechteck, Eure Kollegen wiederum mit einem blauen Rahmen. Ein kurzer Druck auf den rechten seitlichen Taster, und der Scanner startet eine Identifizierung die Euch mehr über das entsprechende Vehikel verrät. Einige Missionen drehen sich speziell um diese Identifizierung von illegalen Transportern und anderen Unruhestiftern.

Wie es sich für einen High-end-Titel des Playstation-Hauslieferanten Psygnosis gehört, stecken auch in "G-Police" eine Menge Einstellmöglichkeiten und Optionen. Die alternativen Außenansichten könnt Ihr vergessen (nur aus dem Cockpit läßt sich Euer Hubschrauber vernünftig steuern), verwöhnte Playstation-Spieler werden sich aber über die justierbare 3D-Darstellung (vergrößerter Sichtbereich mit mehr Grafik-Ruckeln) und die Audio-Optionen freuen: Wie "Assault Rigs" (MAN!AC 1/96) und "Overboard" (Seite 90), die anderen Spiele der Psygnosis-Entwickler Wheelhaus, unterstützt auch "G-Police" Dolby-Surround-Equipment. *wi*

HOT Line

ALLES GUTE: ...kommt von oben: Beim Anflug auf mächtige und widerstandsfähige Feinde nützt Ihr den Überraschungsmoment und stürzt Euch aus großer Höhe auf den Feind – für die sorgfältige Zielerfassung drosselt Ihr dabei gleichzeitig die Geschwindigkeit. Benutzt Ihr Raketen, solltet Ihr automatisch mehrmals auf den rechten Taster klicken. Denn das erste Ziel, das Euer Kreuz erfaßt, ist meist ein Gebäude. Sobald statt einem grünen ein weißes Rechteck erscheint, habt Ihr den Feind im Visier. Ballert, was das Zeug hält und denkt daran, daß sich Euer Scanner auch Gegner merkt, die Euren Sichtbereich verlassen haben. Im ständigen, sensiblen Gasgeben und Bremsen liegt der Schlüssel zum Erfolg in einem Luft/Luft- oder Luft/Bodenkampf. Am besten legt Ihr die Beschleunigungs- und Bremsfunktion von den Default-Knöpfen auf die seitlichen Tasten – dann könnt Eure Geschwindigkeit regulieren ohne das Feuer einzustellen.



Haben eine Schwäche für 3D-Action und Dolby-Surround: Wheelhaus.



Die diversen Außenansichten Eures Helikopters sehen hübsch aus, eignen sich aber nicht für den Einsatz in der Praxis.

! Die aufwendige Stadtszenerie läßt zünftige "Dark Future"-Atmosphäre aufkommen: Großartige Rendersequenzen, dramatische Funksprüche, pulsierendes Großstadtleben und abwechslungsreiche Polizeiarbeit verbinden sich zu einem einzigartigen Ambiente. Doch technisch geht die Playstation bei soviel Detailverliebtheit in die Knie: Statt protzigem virtuellem Nachtleben wäre mir Fernsicht lieber, mit weniger Gebäuden das Scrolling wohl nicht ganz so rucklig. Somit trägt die aufwendige Szenerie zwar das Ambiente, stört aber etwas beim Spielen - und Zielen! Dennoch habt ihr mit "G-Police" (trotz des unausgewogenen Schwierigkeitsgrades) eine Menge Spaß. Insgesamt ist es ein gutes, aber etwas mit Nebensächlichkeiten überfrachtetes Actionspiel in bemerkenswerter Präsentation.

Christian Blendl



SPIELSPASS 84%

HERSTELLER: PSYGNOSIS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK

GRAFIK	SOUND
80%	86%

Patrouillenflüge in "Blade Runner"-City: Effektgespickt & architektonisch wertvoll, technisch aber hart an der Grenze.

AB 12

Produzenten: Michael Kosaka, Paul Grace • **Spieldesign:** Lohn Manley, Michael Becker • **Grafik:** Margaret Foley-Mauvais, Vince Arroyo, Giovanni Lewis, Marcelino Vilaubi • **Sound:** Murray Allen, Don Veca, David O'Neal • **FMV-Regie:** Mitch Walker

Nuclear Strike



Wird's Euch zu bunt, laßt Ihr Euren Heli Tod und Teufel spucken: Massive Beschädigung und kaum Überlebende...

Videosequenzen spielen auch beim zweiten 32-Bit-Strike eine wichtige Rolle. Nicht



Ausnahmezustand in Korea: Solche Nachrichten-Clips sorgen für Atmosphäre.

nur, daß durch die rasant geschnittenen Clips eine dramatische Krisenherd-Stimmung aufkommt, auch für



Mindestens drei Bilder gleichzeitig: Live aus dem "Strike"-Hauptquartier.

das eigentliche Spiel sind sie von Bedeutung: Wer den Texten lauscht, erfährt wichtige Missionsparameter und Handlungsanweisungen.

PS Krisenmanagement mit Raketenfächern und MG-Gemetzel: Das "Strike"-Team greift mit überlegener Waffentechnik und modernen Informationssystemen dort ein, wo die Politik versagt und Kriege drohen. Nicht nur, daß in Nordkorea ein größenwahnsinniger Diktator mit Nuklearwaffen hantiert, auch in Sibirien, dem tiefsten Dschungel in Indochina und drei weiteren Brennpunkten kann nur noch Euer beherzter Einsatz den Frieden retten. Jede der sechs Kampagnen ist in bis zu zehn Unteraufgaben gegliedert.
Im Gegensatz zum "Soviet Strike" seid Ihr nicht nur auf Euren "Super Apache"-Kampfhubschrauber angewiesen: Auch Polizei- und Comanche-Heli, Hovercraft, A-10-Kampfbomber und Harrier-Düsenjäger gelangen zum Einsatz. Diese Vehikel warten in Euren Basen auf Euch, nach der punktgenauen Landung steigt Ihr einfach ins neue Gefährt um. Doch bevor Ihr Euch in den Feuersturm hochgerüsteter Terroristen-Armeen stürzt, nutzt Ihr die "Strike.net"-Datenbank. Zu jedem erdenklichen Bösewicht ruft Ihr hier Informationen ab, studiert Spezifikationen feindlicher Panzer und verschafft Euch einen Überblick, wo Ihr den nächsten Angriff durchführt. Alle wichtigen Daten liegen als Textfiles und professionell inszenierte FMV-Schnipsel bereit: Sowohl Euer Chef, Commander Earle, als auch die Reporterin Andrea und der Datenfreak "Hack" laden ständig neue strategische Daten ins System. Auf der Generalkarte markiert Ihr vor dem Losfliegen die Ziele, die dann auf dem Kompaß mit einem Pfeil gekennzeichnet werden: So findet Ihr problemlos versteckte Nachschubcontainer und getarnte feindliche Stellungen.
Während des isometrisch dargestellten Fluges über realistisches Polygon-Terrain erwehrt Ihr Euch hartnäckiger Gegenwehr: Flakstellungen orten Euren Anflug per Radar und begrüßen Euch mit SAM-Salven, Panzertrupps schießen blind Abwehrfeuer und vereinzelt umherhuschende Soldaten zielen mit Stinger-Raketen auf Euch. Entweder Ihr plant durch aufmerksames Kartenstudium eine intelligente Route durch's hügelige Feindesland, oder Ihr geht mit kompromißloser Härte gegen die Besatzungstruppen vor. Mit knatternder Bord-MG und Fire-and-Forget-Raketen taucht Ihr die Widerstandsnester in leuchtendes Explosionsfeuer. Das Resultat: Sturmgeschütze wirbeln brennend durch die Luft, Artilleriestellungen zerbersten krachend. Doch nicht nur Dauerfeuer, sondern taktisches Geschick hilft Euch weiter, denn Ihr müßt in jedem Gebiet völlig unterschiedliche Aufgaben erfüllen: Befreit gefange-




Der gegnerische Flughafen wird in Stücke geschossen. Pech für den Feind, daß seine Helis noch aufgetankt werden.



Mit über 300 Raketen im Gepäck läßt sich's ungehemmt ballern: Das "Warzenschwein" auf Vergeltungsflug!



Habt Ihr Zwischenziele erreicht, erhaltet Ihr über das "Strike.net" neue Befehle und eine aktualisierte Karte.



Durch Beschuß der Bohrinsel zwingt Ihr einen feindlichen Agenten zur Flucht: Heftet Euch an seine Fersen!



Die Steuerung ist schnell kapiert. Jede der Symboltasten feuert einen Waffentyp.

! Nach Endlos-Updates erfolgreicher EA-Serien wie "Madden", "NHL" & Co bleibt auch das "Strike"-Team nicht verschont: FMV-Präsentation, Schauspieler, Benutzer-Interface und Grafik-Engine wurden vom Vorgänger "Soviet Strike" praktisch 1:1 übernommen. Durch optische und spielerische Verbesserungen im Detail macht "Nuclear Strike" jedoch dezent mehr Spaß als sein Vorgänger: Im dichten Kampfgetümmel erschwert die dezent ruckIige Grafik zwar nach wie vor exakte Zielversuche, doch neue Lichteffekte, transparente Explosionen, das Radar und vor allem der intelligente Kompaß ermöglichen einen deutlich flüssigeren Spielablauf - das ständige Umschalten zwischen Karte und Spielgeschehen entfällt. Erfreulicherweise wurde auch der überhöhte Schwierigkeitsgrad des Vorgängers entschärft: Anfänger üben im "Easy"-Modus. Tobias Hartlehnert



Ein Blick auf den Radarschirm (links unten) zeigt den Ernst der Lage: Ihr seid 1:25 unterlegen!


Patrouille durch die nordkoreanische Hauptstadt: Trotz einer Vielzahl von Bauten läuft "Nuclear Strike" dezent flüssiger als der Vorgänger.


Söldner-Lockstoff: Nach der Übergabe eines Schatzes ist der zwielichtige Nash zur Kooperation bereit.

ne Informanten, um an die Aufenthaltsorte geheimer Hintermänner zu kommen, gebt infiltrierenden Widerstandskämpfern Feuerschutz aus der Luft und überredet Söldner durch Abliefern hoher Geldbeträge zur Mitarbeit. Nicht immer habt Ihr deshalb Zeit, Euch in aller Ruhe an bewachte Festungen heranzutasten: Meist ist eine Kampagne schon beendet, wenn ein wichtiger Verbündeter im Kugelhagel der feindlichen Soldateska fällt. Außerdem kümmert Ihr Euch ja auch noch um die Nachschubplanung, denn auf dem weiträumigen Einsatzgebiet befinden sich zahlreiche Extras. Abgeworfene Panzerung, Raketen-Container und Spritkanister teilt Ihr vorausschauend ein und holt sie bei Bedarf ab. Sinkt etwa die Panzerung nach einigen harten Treffern auf unter 100 Einheiten, warnt Euch die Zentrale per Funk. Schaltet schnellstens auf die Karte um, markiert die Panzerungs-Extras und fliegt umgehend in die auf dem Radar angezeigte Richtung. Seht Ihr die Kiste, bewegt Ihr den Heli einfach übers Ziel, und Eure Mannschaft hievt den Nachschub per Seilwinde an Bord. Um den zeitraubenden Vorgang zu beschleunigen, sucht Ihr möglichst schon am Anfang eines Einsatzes die Super-Winde. Mit dieser tollen Erfindung schnappt Ihr Euch Vorräte im Handumdrehen, auch das Aufnehmen von eigenen Agenten im Feuerhagel wird mit ihr erleichtert.

Je besser Ihr Euch im Einsatzgebiet auskennt, desto effizienter löst Ihr die Aufgaben: Die Reihenfolge der Missionen ist vorgegeben, trotzdem vernichtet Ihr Feindziele nach Belieben. Die Steuerung legt Ihr per Select-Knopf fest. Entweder Ihr seht Euren Heli stets von hinten, oder Ihr steuert ihn relativ zu seiner Position auf dem Bildschirm.

Zur einfacheren Orientierung wurde in "Nuclear Strike" erstmals ein Radar unter die Bildschirmanzeigen aufgenommen. So ortet Ihr Freund, Feind und Nachschubcontainer in der näheren Umgebung durch farblich unterschiedliche Symbole. Waffen- und Spritvorräte werden wie gehabt in kleinen Fenstern angezeigt, stören sie Euch, blendet Ihr sie komplett aus. Gelingt es Euch, mit den drei verfügbaren Leben alle Aufträge einer Kampagne zu erfüllen, erhaltet Ihr den Zugangscode zum nächsten Krisenherd. Scheitert auch nur eine der Untermissionen, müßt Ihr die Kampagne von vorne beginnen. *cb*

Jedes erdenkliche Detail Eurer Missionen ist in der Datenbank gespeichert und kann auf Wunsch abgerufen werden. Wißbegierige Spieler vertreiben sich damit die Zeit: Bis Ihr alle Informationen studiert habt, vergehen schon mal ein paar Minuten!





Gut informiert in den tödlichen Kampf: Zu jedem Stichwort stehen Daten bereit.


SPIELSPASS 81%

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 79% SOUND: 71%

Routinierter "Soviet Strike"-Nachfolger mit gewohnt professioneller Präsentation: Durch pfiffige Details noch besser.

AB 18

Einige Kollegen mosern zwar noch immer über die rucklige Grafik, doch mich stört diese Schwäche kaum: Durch "Warzenschwein"-A-10-Bomber und Hovercraft-Boot kommt im Vergleich zu "Soviet Strike" mehr Abwechslung in's Spiel, das neue Radar erleichtert die Orientierung enorm. Weitere Verbesserungen zum "Soviet"-Vorgänger habe ich nicht gefunden, trotzdem ist "Nuclear Strike" eine durchgestylte Action-Veranstaltung. Erwartet nicht, daß Ihr die Kampagnen auf Anhieb schafft. Ihr müßt Euch einspielen, Vorräte sinnvoll einsetzen und auch mal frustige Neustarts (wenn Agenten einsam sterben...) ertragen. Spielerisch regiert oft hektischer Aktionismus: Nicht immer ist klar, warum ein zu schützender Söldner stirbt oder Ihr so viele MG-Salven einfangt – für mich eines der wenigen Mankos an diesem Hochglanz-Actionspiel.

Christian Blendl



Neuerung am Rande: Überfliegt Ihr eine Nachschub-Basis, dirigiert Ihr wertvolle Vorräte zu den unter Feuer liegenden...


...Frontstellungen. Hier überwacht Ihr mit dem A-10 "Warzenschwein" das Ausrücken des Konvois.


Finaler Touchdown: Nach dem dritten Absturz gilt Euer Einsatz als gescheitert, Ihr seid im Kampf gefallen.

Andere Versionen
Eine PC-Version ist geplant.

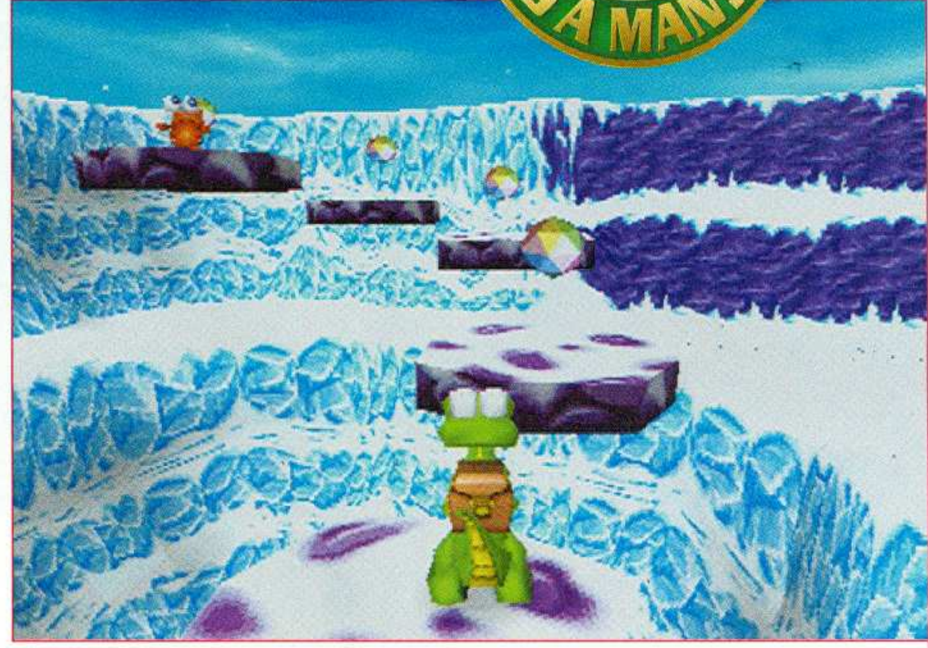
Produzenten: David Stalker, Paul Provenzano • **Spieldesign:** Nic Cruswoth, Nathan Burlow, Lynsey Bradshaw, Simon Keating, Richard Griffiths
Programmierung: Anthony Lloyd, Lewis Gordon, Dan Laufer, Paul McAllister, Mattew Porter, Saviz Izadoanah & Gavin Ashdown
Grafik: Scott Butler, Nina Drabwell, Mick Hanrahan, Luke Verhulst, Simon Keating • **Sound:** Justin Scharvona, Katrin Griffin, Martin Gwynn Jones, Justin Scharvona, Steve Levine, Noel Langley, Terl Bryant, Jonathan Aris

Croc: Legend of the Gobbos

IT'S A MANIAC



Um den Lavafluß zu überqueren, hüpft Ihr von Floß zu Floß: Der Sprung vom letzten Floß ans rettende Ufer ist besonders tückisch.



Rutschiger Aufstieg: Um die gut versteckten Gobbos zu finden, müßt Ihr die entlegendsten Plattformen erklimmen.

Croc kennt zwei Schaltersorten: Die einen erschaffen Plattformen (oben), die anderen setzen Aufzüge und Plattformen für kurze Zeit in Bewegung.



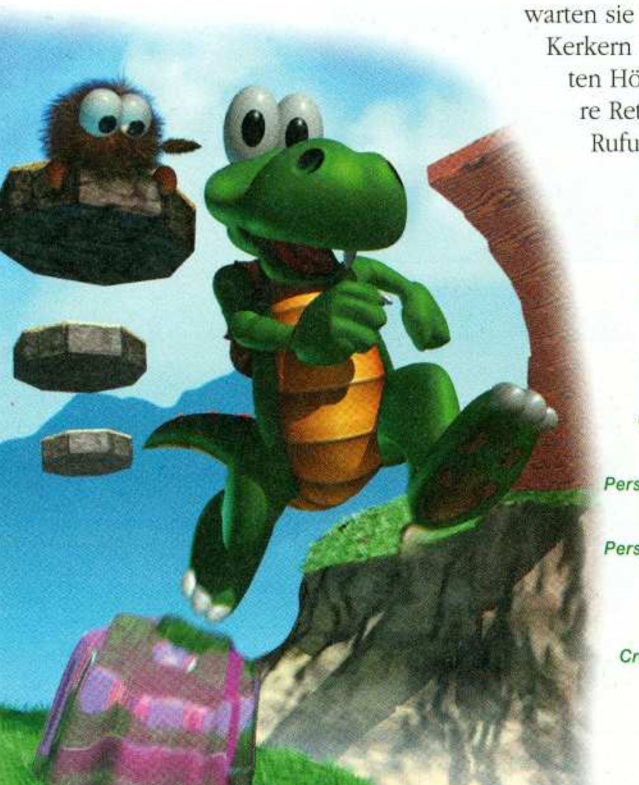
Als das putzige Krokodil-Baby "Croc" an der Küste von Gobboland angespült wird, ahnen die kuscheligen Bewohner noch nicht, daß dieser Knirps ihr Retter sein würde. König Rufus der Intolerante nimmt den grünen Hosenmatz in seine Obhut und bringt ihm in jahrelangem Training das beschränkte Wissen der Gobbo-Rasse bei. Croc wächst zu einem stattlichen Krokodil-Jüngling heran und futtert die Nahrungsvorräte der armen Gobbos restlos weg. Doch die Freigebigkeit der Gobbos zahlt sich aus, denn neben dem fröhlichen Gobboreich leben die düsteren Dantinis, die unter ihrem Führer Baron Dante (Bild rechts oben) die Gobbos urplötzlich überfallen. Croc kann fliehen, doch seine Gobbo-Gefährten ereilt ein trauriges Schicksal: In Kisten und Käfige gepfercht, warten sie in dunklen Kerkern und feuchten Höhlen auf ihre Rettung. König Rufus muß gar als Haustier von Dante herhalten. Ihr seid seine letzte Hoffnung.

Das Reich der Gobbos besteht aus Eis-, Lava- und Wüsteninseln, die Ihr der Reihe nach durchstöbert. Auf jeder Insel erforscht Ihr acht Wälder, Höhlen und Strände. Dabei blickt Ihr Croc immer über die Schulter, nur bei riskanten Sprüngen hebt Ihr per Zeigefingertaste die imaginäre Kamera in zwei Stufen und könnt so besser über eine Kante nach unten sehen. Da Ihr Euch in der 3D-Welt frei in alle Richtungen bewegt, ist die Steuerung gewöhnungsbedürftig: Mit den Steuerkreuz dreht Ihr Euch im Kreis und marschiert vor- oder rückwärts, mit den oberen Zeigefingertasten macht Croc kleine Schritte zur Seite. Bemerkt Ihr einen Dantini hinter Euch, vollzieht Ihr mit dem Kreis-Button eine flinke 180°-Drehung. Kommen Euch die Bösewichte entgegen, klatscht Ihr ihnen einfach Euren Krokodil-Schwanz ins Gesicht. Natürlich könnt Ihr mit einem herzhaften Sprung auch Felsen und Plattformen erklimmen; erreicht Ihr nicht ganz die Kante, hält sich Croc wie sein N64-Kollege "Super Mario" mit beiden



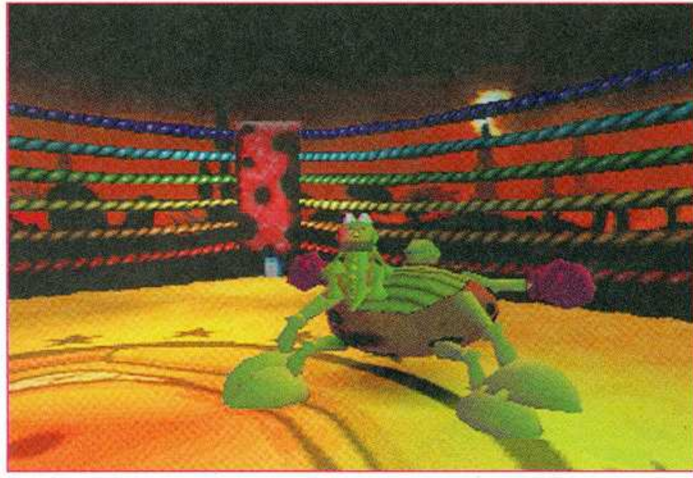
In der Oberwelt klickt Ihr Euch von Insel zu Insel, auf deren Spitzen die Endgegner warten.





HOT Line

ENDGEGNER: Die hinterhältigen Obermotze stecken allesamt nur drei Hiebe ein, diese müssen jedoch sitzen. Rennt um die Fieslinge herum und wartet ihre Attacken ab. Legen sie eine kleine Verschnaufpause ein, greift Ihr an. Bei manchen Bösewichten genügt der Schwanzhieb nicht, und ihr müßt mit einem Sprung nachsetzen.
EXIT: Wie im "Mario"-Vorbild könnt Ihr bereits geschaffte Levels im Pause-Modus verlassen. So spart Ihr Zeit und Leben.
RUTSCHBAHN: In der Eiswelt bringen Euch vereiste Räder und bewegliche Plattformen ganz schön ins Schleudern. Wenn sich hinter einer Türe eine Eisfläche befindet, rutscht Ihr nach Betreten des Raumes dem Abgrund entgegen. Statt gegenzulenken solltet Ihr springen und mit dem Hinterteil auf den Boden knallen.
FLIEHENDE KISTEN: In manchen Abschnitten begegnet Ihr Gobbo-Kisten, die vor Euch fliehen. Drängt sie nahe an eine Wand und marschiert von der anderen Seite auf sie zu: Die Kiste prallt von der Wand ab und Ihr könnt bequem aufspringen.
PAßWORT: Wollt Ihr ein bißchen schummeln, nützt einfach unser Paßwort (via Steuerkreuz): ↑ ← ↓ ← → ← ↓ ↑ ← → → ↓ → → ↑



Nützt die Schwächen des boxenden Marienkäfers: Schubst ihn in der Verschnaufpause um und hüpft ihm auf den Bauch.



Vor porösen Plattformen solltet Ihr Euch in Acht nehmen: Nach wenigen Sekunden zerböselt der Stein unter Euren Füßen.







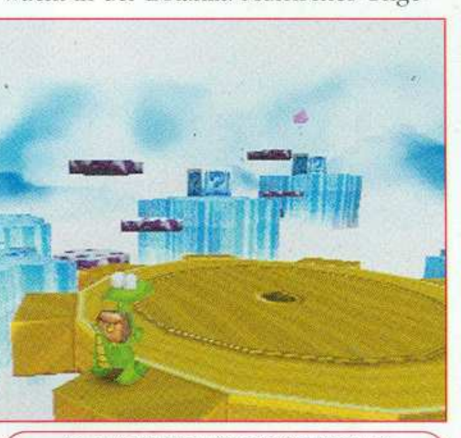
Gobbos in Not: Die armen Plüschkneule sind in Kisten und hinter verschlossenen Toren gefangen, Käfer und Ungeziefer befinden sich unter Baron Dantes geistiger Kontrolle.

Armen fest. Auch die Po-Attacke beherrscht der grüne Hüpfer meisterlich: Drückt Ihr in der Luft erneut die Sprungtaste, zermalmt Croc mit seinem Hintern Kisten, Holzbretter und Gegner. Entdeckt Ihr in einem der Levels ein Gitter, nützt Ihr es als Brücke oder Klettergestänge. Als Krokodil fühlt sich Euer Schützling auch im Wasser wohl: Im Gegensatz zu Mario kämpft er nicht mit begrenzter Luftreserve, scheut aber ebenso eisige Polarseen.

Crocs Fähigkeiten werden im Lauf seines Abenteuers hart auf die Probe gestellt: Ihr balanciert auf Baumstämmen über brodelnde Lavabäche, vermöbelt garstige Käfer und hüpft auf bröckelige, rotierende und bewegliche Plattformen. Dabei machen Euch spiegelglatte Eisflächen zu schaffen, auf der Schneeinsel bleibt Ihr immer im respektvollen Abstand zum Abgrund. Ähnlich Marios Bodenröhren läßt sich Croc in steinerne Brunnen fallen, auf deren Grund meist Kisten lagern, aber auch angriffslustiges Kleingetier sein Unwesen treibt. Allerlei sonderbare Gegenstände stellen Euch in dem Abenteuer vor Rätsel: Auf hoch gelegene Absätze hüpft ihr mittels eines rosa Wackelpuddings, der Euch als schwabbliges Trampolin dient. Mit steuerbaren Plattformen düst Ihr über Abgründe und zu entlegenen Felsvorsprüngen, auf denen Ihr Schlüssel und Schalter findet, die Tore öffnen, Aufzüge aktivieren und Felsen sichtbar machen. An manchen Stellen müßt Ihr flott reagieren: Einige Schalter bleiben nur für wenige Sekunden aktiviert und kehren dann in ihre Ausgangsstellung zurück. Einige Schlüssel passen auch in die Schlösser der versteckten Metallkäfige, in denen die armen Gobbos vegetieren. Gobbos findet Ihr zudem in Kisten, die mit einem Fragezeichen gekennzeichnet sind. Diese enthalten auch Schätze, die Euch auf der weiteren Reise nützlich sind: Herzen schenken Euch ein Extraleben; falls Ihr einen Hieb einsteckt, retten Euch Diamanten vor dem Tod. Für kurze Zeit habt Ihr dann die Gelegenheit, die verlorenen Kristalle einzusammeln, bevor sie für immer in die Schatzkammern der Dantinis wandern. An besonders gut versteckten Plätzen findet Ihr in jedem Level obendrein fünf bunte Edelsteine, die als kompletter Satz eine Bonustür am Levelausgang öffnen. In dem Raum dahinter erwarten Euch Glücksspiele, Gobbo-Käfige und Diamantenschätze, die Ihr Euch oftmals hart erhüpfen müßt. Natürlich liegen diese Kostbarkeiten nicht unbewacht in der Botanik: Mürrisches Unge-



Angriff aus der Luft: Eine Raketenschabe auf Kollisionskurs.



Im ewigen Eis wäre ein Salzstreuer praktisch: Paßt auf, daß Ihr nicht von den rotierenden Plattformen und Rädern rutscht.

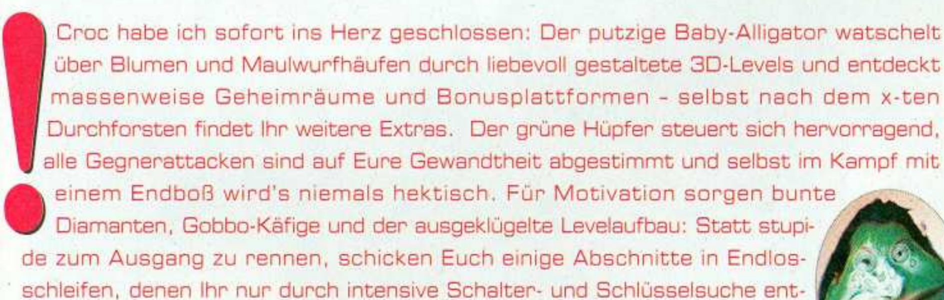
Alle Zwischenanimationen und das Intro sind in der gleichen Polygon-Optik gehalten wie das Spiel: Zu Beginn verfolgt Ihr das Gobbo-Volk am Strand bei der Entdeckung des angespülten Krokodil-Babys Croc. Nach ein paar herzhaften Mahlzeiten wächst der Milchzahn den Knudelwesen über den Kopf. Als Baron Dante über das Königreich herfällt, erweist sich dies jedoch als Glück: Croc zieht aus, die gefangenen Gobbos zu befreien.











! Croc habe ich sofort ins Herz geschlossen: Der putzige Baby-Alligator watschelt über Blumen und Maulwurfhäufen durch liebevoll gestaltete 3D-Levels und entdeckt massenweise Geheimräume und Bonusplattformen - selbst nach dem x-ten Durchforsten findet Ihr weitere Extras. Der grüne Hüpfer steuert sich hervorragend, alle Gegnerattacken sind auf Eure Gewandtheit abgestimmt und selbst im Kampf mit einem Endboß wird's niemals hektisch. Für Motivation sorgen bunte Diamanten, Gobbo-Käfige und der ausgeklügelte Levelaufbau: Statt stupide zum Ausgang zu rennen, schicken Euch einige Abschnitte in Endlosschleifen, denen Ihr nur durch intensive Schalter- und Schlüsselsuche entkommt. Gepaart mit beinahe fehlerfreier Polygonoptik und ausgeflippten Schunkelmelodien ist "Croc" ein Muß für jeden Hüpf-Fans. Oliver Ehrle



Das scharfe Auge entscheidet: Wählt Ihr nach flinkem Mischen der Kisten die richtige, ist der Gobbo frei.









Special-FX an allen Ecken und Enden: Croc hinterläßt Fußstapfer im Schneegestöber, Lavaglühen spiegelt sich als roter Schimmer an seinem Körper wieder.



Welches Extra darf's denn sein: Nur eine Kiste könnt Ihr an dieser Stelle ihrer Schätze berauben.



! Meine Hochachtung: „Croc" ist nicht nur technisch ein Playstation-Meisterwerk, die Argonaut-Entwicklung überzeugt auch spielerisch. Mir gefällt das oberputzige Jump'n'Run zwar nicht ganz so prächtig wie Olli, aber kaufen würd' ich's auch. Unzufrieden bin ich nur mit der Steuerung: Mit einem herkömmlichen Joypad steuert sich „Croc" ziemlich träge, dafür präzise; benutzt man das Analog-Pad, kommt deutlich mehr Schwung rein, jedoch fallen Millimeterkorrekturen (z.B. auf kleinen Plattform) sehr schwer. Darüberhinaus justiert sich die Kamera manchmal falsch bzw. zu spät - mit tödlichen Folgen. „Croc" ist eines der aufwendigsten, umfangreichsten und besten Playstation-Hüpfspiele, das sich zwar mit „Super Mario 64" nicht messen kann, die Playstation-Konkurrenz aber in vielerlei Hinsicht aussticht.

Martin Gaksch

ziefer wie Käfer, Bienen und Erdwürmer trachten Euch im Wald nach dem Leben, in dunklen Höhlen erwarten Euch bissige Ratten und flatternde Fledermäuse. Bevor Ihr in einen Brunnen hüpft, solltet Ihr ihn kurz beobachten: Manchmal wartet ein riesiger Wurm im Schutz der Dunkelheit und schlägt überraschend mit seinem Kopf nach Euch. Am besten dreht Ihr eine Runde im Sprint um das Gemäuer: So lockt Ihr das Ungeheuer aus der Deckung und es kann Euch trotzdem nicht erwischen. Besonders gemein ist der blaue Stampfkäfer, der auf Hangelgittern herummarschiert und Euch mit kräftigen Kicks vom Gerüst treten will. Vermöbelt Ihr die Übeltäter, solltet Ihr trotzdem schnell das Weite suchen: Nach ein paar Augenblicken erwachen die Bösewichte wieder zum Leben und stellen Euch erneut nach. Alle paar Abschnitte führt Euch eine putzige Animation in den bevorstehenden Level ein. Ihr verfolgt Oberbösewicht Dante, wie er harmlose Tiere mit einem Fingerzeig oder Raketenanzug in reißende Bestien verwandelt. Bevor Ihr die Kampfarena eines Endgegners

Als Krokodil geht Croc unter Wasser nie die Luft aus

betretet, plündert Ihr die Diamantenschätze, die der Finsterling vor seinem Quartier gesammelt hat.

Dann wird's ernst: Auf einer Lichtung, in einer Höhle oder gar im Boxring fallen Monsterkäfer oder Düsenmaus über Euch her. Ihr flüchtet im Kreis um den Miesling herum und wartet auf eine Gelegenheit, einen niederschmetternden Hieb anzusetzen. Habt Ihr die Kampfviecher drei Mal auf die Bretter geschickt, kapitulieren die Angsthasen und verwandeln sich in ihre ursprüngliche Form zurück. Erwartet Euch kein Obermotz am Levelausgang, schlagt Ihr mit Eurem Schwanz einen mächtigen Gong. Habt Ihr einen Level beendet, kehrt Ihr auf die Oberwelt zurück, auf der Ihr per Paßwort oder Memory-Card den Spielstand speichert.

Trotz der komplexen 3D-Welt und den zahlreichen Gegnern schmücken einige Detail-Effekte die bunten Welten: Am Ufer von Lavaflüssen ziert ein rotes Schimmern Crocs grüne Haut, im Eisgebirge hinterläßt er tiefe Fußstapfer und läuft durch fallende Schneekristalle. In dunklen Höhlen schnappt Ihr Euch ein Flämmchen, um zumindest eine begrenzte Sicht zu genießen, unter Wasser steigen aus Crocs Nase Luftblasen. *oe*



Haltet Euch gut fest: Das eisige Polarwasser ist Kaltblütler Croc nicht gewöhnt.

Baron Dante kennt kein Erbarmen: In den putzigen Zwischenspännen rekrutiert der grüne Punk seine Endgegner aus herumschlendernden Ungeziefer, das nach gewonnenem Duell wieder ganz friedlich wird.











Immer der Nase nach: Der Schwebestein fliegt in Eure Blickrichtung und befördert Euch auf einsame Felsen – zu Schätzen und Extraleben!

Andere Versionen
Eine Saturn-Umsetzung erscheint in Kürze.

Produzent: Craig Allen • **Spieldesign:** Tom Fessler, Alan Hickey & Brad Sasaki • **Programmierung:** Ian Denny, Stuart Johnson, Steve Bak, Julian Vaughan, Tim Rogers • **Grafik:** Matt Dixon, Clive Stevenson, Matt Else, Helen Jones • **Sound:** Steve Duckworth

Hercules



Knobelei mit Flaschenzug: Nur wer alle Strohsäcke zerfetzt, gelangt zum Level-Ausgang.

PS Hades, der Lord der Unterwelt, droht dem Olymp: Mit den Titanen des Windes, des Steins, der Lava und des Eises sowie der glitschigen Medusa und anderen grimmigen Zeitgenossen der griechischen Mythologie plant der Finsterling einen Putsch im Allerheiligsten. Getreu der Handlung des neuen Disney-Kinofilms wetzt Muskelmann Hercules sein Schwert, um der Höllenarmee und ihrem wüsten Oberhaupt zu trotzen: In zehn antiken Wald-, Berg- und Tempel-Levels zieht Ihr aus der Seitenperspektive an klapprigen Skeletten, bösartigen Raben und wütenden Zentauren mit Faust und Schwert eins über. Stämmige Gegner verbrutzelt Ihr mit den Blitzen des Zeus, der Feuerballklinge und dem Sonic-Schwerthieb, gegen die cleveren 3D-Endgegner wie Medusa oder Hydra überlegt Ihr Euch eine spezielle Angriffstaktik. Neben Erfrischungsgetränken und Goldstücken am Wegrand entdeckt Ihr in manchen Levels acht Buchstaben, die Euch – zu "HERCULES" arrangiert – mit Continues versorgen. Außerdem helfen Euch die Stiefel des Götterboten Hermes, eine Tarnkappe und versteckte Rücksetzpunkte.

Die Welt der Griechen ist mit Nebenpfaden und Plattformen gespickt, Orientierungssinn wird genauso gefordert wie Forscherdrang und Erfindergeist. Die Speicheroption müßt Ihr Euch übrigens erspielen: Findet Ihr alle vier Paßwort-Vasen, erscheint am Level-Ende das entsprechende Menü. *oe*



Zeichentrickschnipsel aus der Filmvorlage veredeln Spielbeginn und Level-Ende

! "Hercules" beeindruckt mit seiner prachtvollen Aufmachung: Die geschmeidigen Animationen gespickt mit Gags, schnuckligen FMV-Schnipseln aus der Disney-Schmiede und furchteinflößenden 3D-Endgegnern ziehen Euch in die griechische Sagenwelt. Unter der grafischen Pracht entdeckt Ihr ein verhältnismäßig leichtes und kinderfreundliches Jump'n'Run, das trotz der trägen Sprungphysik und der teils undurchsichtigen Sprite-Kollision immer wieder zu einer Hüpfrunde motiviert. Dank der versteckten Buchstaben und Extras stoßt Ihr auch nach Wochen noch auf einen geheimen Pfad, die Endgegner verfolgen ausgetüftelte Kampftaktiken und sind nur mit List zu besiegen. Die filmreife Soundkulisse rundet "Hercules" zu einem angenehmen Hüpfspiel ab.

Oliver Ehrle

SPIELSPASS 75%

HERSTELLER DISNEY

SYSTEM PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS 100 MARK

GRAFIK 80% **SOUND** 78%

Kindgerechtes Jump'n'Run mit reichlich Special-FX und Geheimpfaden. Detailmängel verhindern den Sprung über die 80%-Marke.

AB 6

Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant

Programmierung: Mark Johnston, Trenton Shumay, Ben St. John • **Grafik:** Cory Yip, Sissel Tangen • **Musik:** Saki Kaskas • **Soundeffekte:** Jeff Mair • **Entwicklungsleitung:** Eric Lau, Dave Pierce

NHL '98

IT'S A MANIAC

Stoppt ihn mit allen Mitteln! Um ein Tor zu vereiteln, wirft sich dieser Abwehrspieler dem Gegner vor die Füße.

Als Quasselstrippe entpuppt sich der gut gelaunte EA-Sprecher, der jede Aktion mit einem Kommentar analysiert. Dadurch verhaspelt sich der Reporter gelegentlich und faselt von Spielsituationen, die bereits der Vergangenheit angehören.



EA setzt auf Simulation: Trotz häufiger Bodychecks ist der Spielaufbau bei "NHL '98" taktisch geprägt.

PS EA läßt nicht locker: Pünktlich zum Start der deutschen Eishockey-Liga (neuerdings vor ordentlich vielen Zuschauern) wird die Kufe geschärft und ein neues „NHL Hockey" in die Verkaufsregale geschlenzt. Ein bis acht menschliche Spieler greifen zum Joypad, um mit NHL-Teams, Allstar-Cliquen oder Nationalmannschaften dem Puck nachzujagen. Dies gelingt in einer regulären Saison, in den Playoffs, in einem vielseitig konfigurierbaren Turnier oder beim Penalty-Shootout.

Selbstredend überläßt Euch EA Sports die Einstellung der bekannten Parameter, gibt taktisch freie Hand und hat auch gegen Transfers nichts einzuwenden. Seid Ihr mit dem Spieler-Angebot unzufrieden, hilft nur die Kreation eigener Mannsbilder. Diese könnt Ihr in Euer Team einbauen oder Ihr formt auf der Basis von Neulingen bzw. altgedienten Haudegen eine ganz frische Truppe. Spätestens bei der Analyse der ausführlichen Match- und Kader-Statistiken wird sich dann zeigen, wie glücklich Eure Wahl gewesen ist.

Die Steuerung deckt von einfachen Standard-Kommandos bis zu komplexeren Paß/Schuß-Kombinationen alle Facetten ab. Leider unterstützt "NHL '98" ebensowenig wie die beiden Konkurrenten "NHL Powerplay '98" und "NHL Breakaway" Sonys neues Analog-Pad – eigentlich unverständlich, da die feinfühlige Analog-Steuerung gerade bei Eishockey (oder auch Fußball) neue Impulse geben könnte.

Wenn Ihr gegen den Computer antretet, stellt Ihr den Schwierigkeitsgrad passend ein: Rookie, Profi und Allstar stehen zur Wahl. Auf die Qualität der gelegentlichen Schlägereien hat dies jedoch keinen Einfluß – die rauhen Burschen kämpfen immer gleich engagiert... *mg*



Yippie! Nach einem Treffer freuen sich Eure Hockey-Cracks herzhaft über den verladenen Goalie.



Titel	NHL '98	Powerplay '98	Breakaway '98
Spielmodi			
Freundschaftsspiel	Ja	Ja	Ja
Saison	Ja	Ja	Ja
Play-Off	Ja	Ja	Ja
Turnier	Ja	Ja	Nein
Penalty-Shootout	Ja	Nein	Ja
Features			
Manager-Funktion	Nein	Nein	Ja
Kameraperspektiven	8	5	6
Live-Kommentar	ständig	vereinzelt	vereinzelt
NHL/National-Teams	26 / 18	26 / 16	26 / 8
Grafik			
Auflösung	512x256	320x256	512x256
Scrolling/Animation	flüssig	dezent rucklig	flüssig
liebevolle Details	viele	einige	sehr viele
REALITÄTSNÄHE	★★★★★	★★★★☆	★★★☆☆
STEUERUNG	★★★★★	★★★☆☆	★★★★☆
FAZIT	Ernsthafte, perfekt durchdachte, technisch überzeugende Eishockey-Simulation.	Gutes Eishockeyspiel, das gegen die beiden Konkurrenten jedoch abfällt.	Extrem flottes Action-Eishockey mit coolen Grafik-Gimmicks und Manager-Teil.

Zurück zu den Wurzeln: Mit "NHL '98" präsentiert EA nach geraumer Zeit wieder eine vollends überzeugende Sportsimulation. Die 98er-Edition ist ein klarer Fortschritt gegenüber der 97er-Fassung und macht auch technisch eine prima Figur. "NHL '98" besinnt sich auf traditionelle EA-Qualitäten: Realismus und taktischer Spielaufbau stehen im Vordergrund. Das heißt aber nicht, daß wir optisch leiden müssen. Ganz im Gegenteil; die Animationen sind flüssig und detailliert, nur das Publikum wirkt eindimensional. Der deutsche Reporter ist eine nette Zugabe, wiederholt sich aber (wie die meisten Online-Kommentatoren) recht häufig und bringt kaum NHL-Atmosphäre rüber. Dennoch hängt "NHL '98" die Virgin-Herausforderung eindeutig ab und ist die perfekte Ergänzung zu Acclaims actionbetontem "NHL Breakaway".

Martin Gaksch







Von links nach rechts: Impressionen aus dem Turniermodus, die während des Spiels veränderbare Strategie sowie den tristen Bitmap-Teppich, der die Zuschauer darstellt.



Ein Prachtstück: Ernsthafte Eishockey-Simulation mit ruckfreier Optik, deutschem Reporter und brillanter Steuerung.

Andere Versionen
Eine Saturn-Version ist in Arbeit. Der Vorgänger "NHL Hockey '97" wird auf 83% abgewertet.

NHL Powerplay '98

PS Schlag auf Schlag: Nachdem der Vorgänger mit halbjähriger Verspätung in Deutschland veröffentlicht wurde, bringt Virgin das 98er-Update ohne große Verzögerung auf den Markt. "NHL Powerplay '98" hat selbstverständlich den Segen von NHL sowie NHLPA und bietet neben Saison- und Playoff-Modi ein Nationalmannschafts-Turnier. Hier sind die ausländischen NHL-Spieler ihren jeweiligen Teams zugeordnet, ergänzt durch Fantasie-Player. Allerdings könnt Ihr Spieler kaufen bzw. verkaufen und sogar eigene Kufen-Cracks basteln.

An Optionen steht "NHL Powerplay '98" der Konkurrenz kaum nach: Ihr dürft ein halbes Dutzend Regeln an- und abschalten (Icing, Zweilinienpaß, Abseits), die Länge eines Drittels einstellen sowie Penality aktivieren. Außerdem ist es erlaubt, automatisch oder auf Knopfdruck die Angriffs- und Verteidigungslinien zu tauschen. Wer sich berufen fühlt, als Coach taktisch einzugreifen, wählt aus verschiedenen Strategien für Offensiv- und Defensiv-Spiel, Powerplay-Situationen und Penalty-Killing. Wird die gesunde Bodycheck-Härte überschritten, treten die Kampfhähne zum Duell an und prügeln sich mit zwei simplen Box-Schlägen. Anschließend müssen beide Spieler auf die Bank – Gewalt lohnt sich nicht!

Die Steuerung orientiert sich am Vorgänger und stellt die üblichen Paß- und Schußvarianten zur Verfügung. Außerdem könnt Ihr den Turbo einschalten, rückwärts skaten, checken, Schüsse antäuschen sowie mit "Hooking" und "Deflection" zwei Spezialmanöver ausführen. Der Torwart wird entweder vom Computer gesteuert oder reagiert auf Eure Joypad-Kommandos.

Im Match dürft Ihr jederzeit zwischen fünf Kameraperspektiven umschalten und bei der Wiederholung sogar jeden beliebigen Winkel samt individueller Zoom-Stufe justieren. Aus der Nähe erkennt Ihr auch die Rückennummern – auf Wunsch wird der Spielername unter den Polygon-Körper eingeblendet.

Wer von den Computer-Gegnern bzw. -Mitspielern genug hat, besorgt sich zwei Multitaps und holt sieben Kumpels vor den Fernseher. *mg*



Gradliniges Aufbauspiel mit direktem Abschluß ist die halbe Miete. Wer zu lange den Puck führt, wird gecheckt.



Leider ist die Präsentation von "NHL Powerplay '98" im direkten Vergleich schlechter als bei "NHL '98"



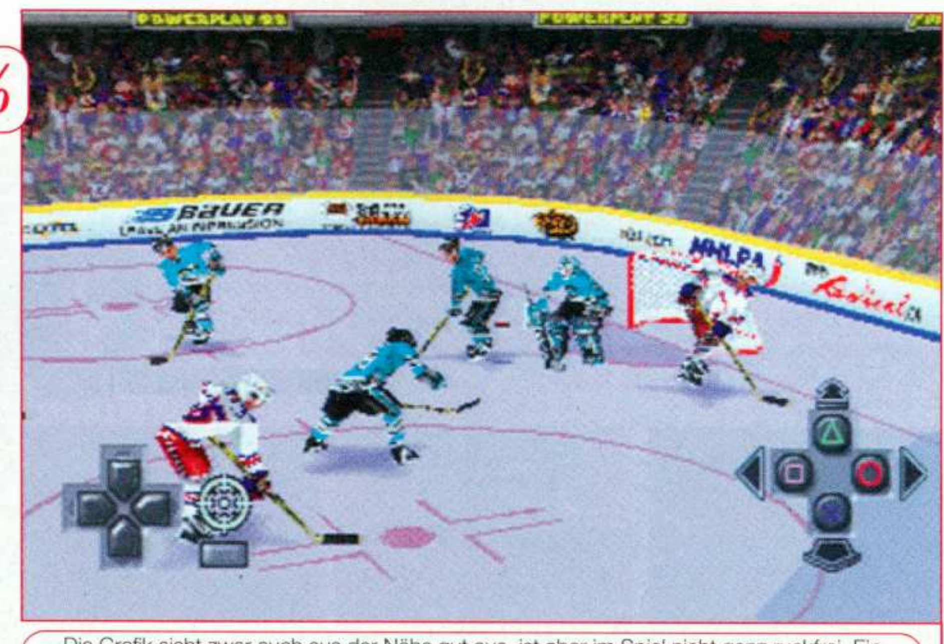


Nachdem Ihr persönlich einen Spieler entworfen habt (ganz oben), dürft Ihr ihn auch im Match einsetzen.

Ich blick' nicht mehr durch: Erst die Verspätung, dann schon das 98er-Update, und nun ist es schlechter als der Vorgänger. „NHL Powerplay '98" ist zwar immer noch ein ausgezeichnetes Eishockeyspiel, aber technisch gefällt mir das ruckhafte Spielgeschehen überhaupt nicht. Multiplayer-Modus für ein bis acht Personen, die typischen Spiel-Modi, die typischen Parameter, die typischen Statistiken - alles im Lot. Auf der anderen Seite stehen unendliche Ladezeiten, keine nennenswerten Innovationen gegenüber dem Vorgänger und die unspektakuläre Akustik. Daß man jetzt verschiedene Kameraperspektiven hat, tröstet nicht über die technischen und inhaltlichen Versäumnisse hinweg. Im Vergleich zum hyperdynamischen „NHL Breakaway" und zur runderneuerten Simulation „NHL '98" zieht „NHL Powerplay '98" klar den Kürzeren.

Martin Gaksch





Die Grafik sieht zwar auch aus der Nähe gut aus, ist aber im Spiel nicht ganz ruckfrei. Ein paar mehr Animationsphasen hätten den Eishockey-Cracks gut zu Gesicht gestanden.

Morgens, halb zehn in Deutschland. Während der Ladepausen des jüngsten Virgin-Eishockey verputzen hungrige Hockey-Freaks locker zwei bis drei Frühstückchen. Sobald Ihr einen Menüpunkt anwählt, erscheint nämlich die nervige CD-Illustration – sie weist auf eine Zwangspause zwecks Übergabe neuer Daten hin. Leider kommt der Spielfluß schon dann ins Stocken, wenn Ihr z.B. die erweiterten Optionen im Pause-Menü aufruft.



Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger "NHL Powerplay" wird auf 85% abgewertet.

Entwickler: Beluga, J

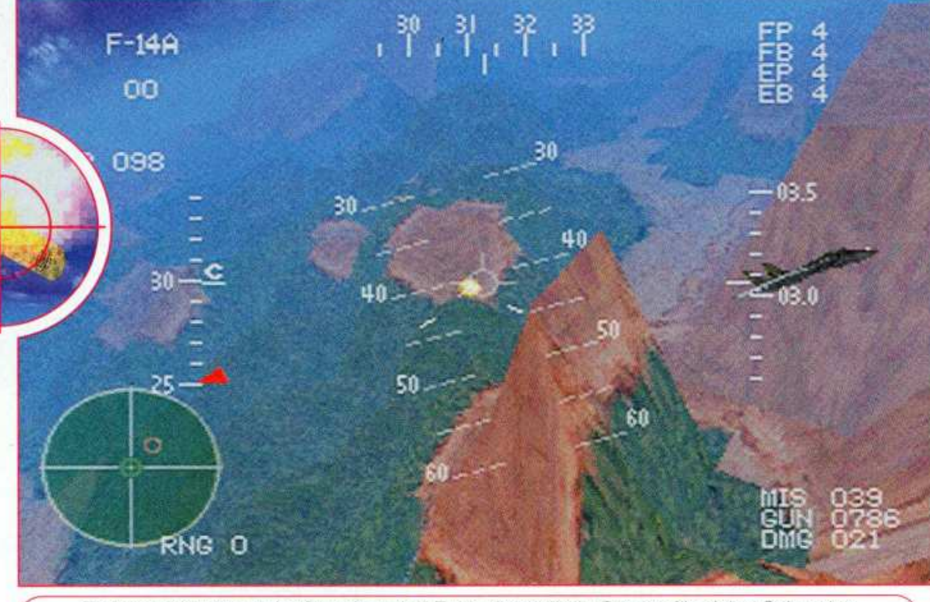


Wing Over





Boom! Die feindliche Basis vergeht in einem Flammenmeer: Wer alle vier gegnerischen Bunker zerstört, gewinnt den Krieg.



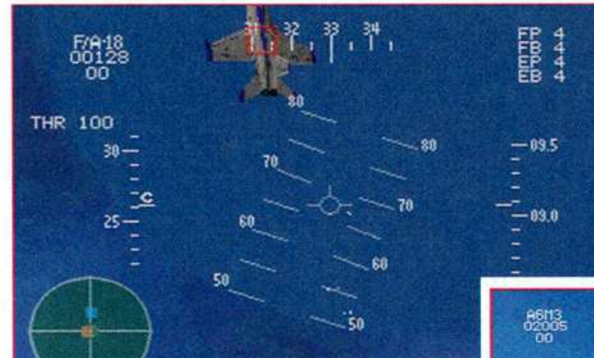
Entgegenkommend: Im Sturzflug sind Euch die meisten Gegner für einige Sekunden hoffnungslos ausgeliefert, erst dann setzen sie zu Ausweichmanövern an.

Statt dem obligatorischen FMV-Intro empfangen Euch die "Wing Over"-Piloten mit einer fetzigen Flugshow (siehe Bilder unten): Neben haarscharfen Luftkämpfen führen Euch die Fliegerasse Formationsflüge und Flugzeugstudien aus der Seitenperspektive vor. Erfreulicherweise könnt Ihr alle Kameraeinstellungen und Manöver der Flugshow auch im Spiel anwählen und ausführen.

PS Zurrt den Sicherheitsgurt fest und stellt das Rauchen ein: Im 21. Jahrhundert werden internationale Streitigkeiten im Team-Luftkampf ausgetragen, nur die härtesten Piloten stellen sich der Schlacht Vier-gegen-Vier. Als Wingleader ist es Eure Aufgabe, Eure Kumpane Nick, Rynski und Old Bob in mörderischen Turnieren zum Sieg zu führen. Von schwerem Hardrock umtöst, schlendert Ihr in den Hangar und kontrolliert Euren Kampfflieger: Die berühmtesten Propellermaschinen und Düsenjets der Neuzeit stehen Euch zur Verfügung, unter anderem eine Spitfire MK1, Mirage 3, FA-18A Hornet und die A10 Thunder. Ein Mechaniker erwartet Euer Kommando, um den Himmelsstürmer mit Keramikverkleidung, Hochgeschwindigkeitsflügeln, 20mm-MG und Raketen zu frisieren. Das nötige Kleingeld verdient Ihr durch Siegerprämien – also nichts wie hoch in die Wolken.

Über acht Eis-, Wüsten und Dschungellandschaften nehmt Ihr die feindlichen Jäger ins Visier: Wahlweise via Cockpit- oder Außenperspektive flitzt Ihr über Berge und Seen den feindlichen Maschinen entgegen, die von einem entfernten Stützpunkt abheben. Diese Landebahn ist mit vier Bunkern gesichert, Ihr gewinnt durch siegreichen Luftkampf oder durch Zerstörung der feindlichen Basis. Mit einfachen Button-Kommandos habt Ihr volle Kontrolle über Fluggeschwindigkeit und Waffensysteme. Schaltet Ihr den Autopilot ein, könnt ihr Euren Kollegen Befehle erteilen – wie die feindliche Basis anzugreifen, sich an einen bestimmten Jäger zu heften oder Geleitschutz zu fliegen.

Dabei entscheidet nicht nur fliegerisches Können über Sieg oder Niederlage, sondern auch Eure Qualitäten als taktischer Einsatzleiter. Per Link-Modus darf übrigens auch ein Kumpel am unerbittlichen Luftkampf teilnehmen. *oe*



Ohne die praktische Neigungswinkelanzeige verliert Ihr im Luftkampf die Orientierung

Keine Übersicht: In der Außenperspektive verliert Ihr und und Kompaß.





"Wing Over" katapultiert Euch in die spektakulärsten Luftkämpfe seit "Falcon" auf dem Amiga: Eure Gegner suchen sich die schwächste Stelle Eures Teams (oft seid Ihr das) und nehmen Euch gemeinsam aufs Korn. Plötzlich merkt Ihr, daß der schwanzelnde Flieger vor Euch nur als Lockvogel fungiert und zwei Kollegen dicht an Euren Hinterflügeln kleben. Die intuitive Steuerung ist sofort einverleibt: Nebeleffekte und Tiefflüge durch Canyons gestalten die blitzschnellen Duelle noch aufregender, auch wenn im Tiefflug Polygonverzerrungen die Optik trüben. Die Kommando-Option setzt taktische Akzente, für Motivation sorgen Tuning-Werkstatt und Fliegerkauf. Vorbeizischende MG-Kugeln und heulende Hardrock-Soli zehren an Euren Nerven, nur einen Mangel an Missionsvariationen kreide ich "Wing Over" an.

Oliver Ehrle





Zusammenarbeit ist in "Wing Over" Pflicht: Rüstet auch die Flieger Eurer Begleiter auf, im Kampf müssen sie Euren Befehlen gewachsen sein.



SPIELSPASS 78%

HERSTELLER: JVC
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 74%
SOUND: 78%

Blitzschnelle Loopings, knatternde MGs und taktische Kommandos garantieren heiße Luftschlachten: Nur an Missionsvielfalt mangelt's.

AB 12

Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant.

Tomb Raider 2* 79,95 ☎ 0531/24460-60

Sony-Playstation

Titel	Preis
Ace Combat 2	* 79,95
Actua Golf 2	84,95
Adidas Power Soccer Int.	79,95
Agent Armstrong	* 79,95
Alien Trilogie	39,95
Ball Blazer Champions	* 84,95
Baphomets Fluch	79,95
Baphomets Fluch 2	* 79,95
Batman & Robin	* 74,95
Battle Arena Toshinden 3	79,95
Battle Sport	* 74,95
Battle Station	79,95
Beast Wars	* 79,95
Bleifuß 2	* 72,95
Bubble Bobble 2	* 72,95
Buggy	* 84,95
Bushido Blade	* 79,95
Bust-a-Move 3	* 59,95
Colony Wars	* 79,95
Command & Conquer	94,95
Command & Conquer 2	* 94,95
Constructor	* 74,95
Crash Bandicoot	99,95
Crash Bandicoot 2	* 79,95
Creation	* 79,95
Crow: City of Angels	79,95
D	49,95
Darklight Conflict	79,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2	89,95
Devils Deception	* 79,95
Discworld 2	* 79,95
Dungeon Keeper	* 79,95
Excalibur	89,95
Exhumed	79,95
Explosive Racing	* 84,95
Fade to Black	39,95
Fantastic Four	74,95
Fatal Fury	72,95
FIFA 98 Die WM	* 82,95
FIFA Soccer 97	59,95
Final Fantasy VII	* 96,95
Final Fantasy VII US-Vers.	139,95
Firetrap	* 84,95
Formel 1	* 39,95
Formel 1 97	96,95
Frogger	* 79,95
Gex - Enter the Gecko	* 74,95
G-police	* 94,95
Grid Run	* 79,95
Heavens Gate	* 79,95
Hercules	* 79,95
Herks Adventure	* 84,95
Independance Day	79,95
Int. SuperStar Soccer Pro	89,95
Jet Rider	72,95
John Madden NFL 98	79,95
Kurushii	* 72,95
Legacy of Kain	79,95
Little Big Adventure	79,95
Lost World. Jurassic Park	79,95
Lucky Luke	* 79,95
Magic the Gathering	* 74,95
Mass Destruction	* 79,95
Master of Teras Kasi	* 84,95
MDK	* 82,95
Megaman 8	* 84,95
Micro Machines 3.0	89,95
Monopoly	* 79,95
Monster Truck	* 79,95
Moto Racer	* 79,95
Nascar 98	* 82,95
NBA 98	* 82,95
NBA Hangtime	* 79,95
NBA Live 97	59,95
Need for Speed 2	79,95
NHL 98	82,95
NHL Breakaway 98	* 74,95
NHL Powerplay Hockey 98*	79,95
Nightmare Creatures	* 79,95
Nuclear Strike	* 79,95
Oddworld - Abe´s Oddysee	79,95
Overblood	79,95
Overboard	* 79,95
Pandemonium	79,95
Pandemonium 2	* 74,95
Perfect Weapon	79,95
Populous 3	* 82,95
Porsche Challenge	72,95
Powerslide	* 79,95
Premier Manager 98	* 84,95
Rage Racer	89,95
Rally Cross	72,95
Rapid Racer	* 72,95
Ray Tracer	72,95
Raystorm	72,95
Rebel Assault 2	94,95
Reboot	* 79,95
Resident Evil	79,95
Resident Evil 2	* 79,95
Resident Evil Directors Cut*	79,95
Resident Evil Dir. Cut US	99,95
Ridge Racer	39,95
Ridge Racer Revolution	* 39,95
Risiko	* 79,95
Road Rage	* 82,95
Road Rash	39,95
Robotron "X"	* 79,95
Rosco McQueen	* 79,95
SimCity2000	79,95
Soul Blade	89,95
Spider	79,95
Streetfighter ex plus	* 79,95
Sup.Puzzle Fighter 2 Turbo	64,95
Super Pang Collection	* 84,95
Syndicate Wars	79,95
Tekken	39,95
Tekken 2	99,95
Tenka	89,95
Tetris plus	* 72,95
Theme Hospital	* 82,95
Tiger Shark	79,95
Time Crisis	* 89,95
Tomb Raider	79,95
Tomb Raider 2	* 79,95
Total Driving	* 79,95
Transport Tycoon	89,95
Twisted Metal 2	79,95
Vandal Hearts	79,95
Virtual Pool	74,95
VMX Racing	* 84,95
V-Ralley	79,95
Warcraft 2	79,95
Wing Commander 4	79,95
Wing Over	* 79,95
Wipe Out	39,95
Wipe Out 2097	89,95
Worms	49,95
X-Com	79,95
Xevious 3D	72,95
Z	* 72,95
Analog Joystick Sony	109,95
Analog-Controller Sony	49,95
BOOT-PIC PAL/NTSC	29,95
Controller	19,95
Controller programierbar	29,95
Controller Sony	39,95
Controller-Verlängerung 2m	19,95
Euro-Scart-Kabel	19,95
Game-Buster	79,95
HF-Adapter Sony	39,95
Joystick	59,95
Lenkrad m. Pedalen	119,95
Link-Kabel	19,95
Memory Card 120 Blocks	49,95
Memory Card 360 Blocks	69,95
Memory Card Sony	34,95
Mouse Sony	49,95
Multi-Tap Sony	59,95
neGcon Sony	69,95
Playstation-Tasche incl. Contr. & Memory Card	89,95
Spec. Joystick Sony	99,95

Nintendo 64

Titel	Preis
Blast Corps	109,95
Clayfighter 63 1/3*	129,95
Dark Rift*	129,95
Dark Rift US	179,95
Extreme G*	129,95
FIFA98 Die WM*	129,95
Golden Eye US	179,95
Hexen64	129,95
Int. Superstar Soccer 64	149,95
John Madden 64*	129,95
Joust X*	129,95
	149,95
Lamborghini 64 US*	179,95
Lylat Wars*	129,95
Mission : Impossible*	139,95
Mission : Impossible US*	179,95
Multi Racing Champ.*	129,95
Multi Racing Champ. US	179,95
NBA Hangtime	129,95
NFL Quaterback Club 98*	129,95
Pilotwings64	109,95
Robotron X*	129,95
San Francisco Rush*	129,95
Shadow of the Empire	129,95
Starfox 64 US	179,95
Super Mario 64	89,95
Super Mario Kart 64	89,95
Turok	129,95
Turok EV	129,95
War Gods*	129,95
Waverace 64	89,95
Wayne Gretzky´s 3D Hock.	129,95
Wetrix*	139,95
Adapter US-JP-Pal	49,95
Controller N64	49,95
Gamekiller	69,95
Memory Card 1 Meg	24,95
Memory Card 5 Meg	69,95
Pad-Verlängerung	19,95

Command & Conquer 2* 94,95

Nightmare Creatures* 79,95

Nuclear Strike* 79,95

Pandemonium 2* 74,95

Formel 1 '97 96,95

Lylat Wars* N64 129,95

Final Fantasy 7* 96,95



Alle Preise sind Versandpreise in DM inklusive Mehrwertsteuer zuzüglich Versandkosten in Höhe von 12.- DM bei Nachnahmesendungen oder 8.- DM bei Vorkasse. Sendungen ab 300.- DM sind Versandkostenfrei. Für Sendungen, die bestellt, aber nicht abgenommen werden, berechnen wir eine Pauschale von 30.- DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Erscheinen dieser Anzeige verlieren alle vorherigen ihre Gültigkeit

* = bei Anzeigenschluß noch nicht erschienen
EV = engl. PAL-Version
US = US-NTSC-Version

Bitte haben Sie dafür Verständnis, daß unsere Ladenpreise von den hier angegebenen Preisen abweichen!

Händleranfragen erwünscht.

MieKro MultiMedia GmbH
Bohlweg 66a
(Steinwegpassage)
38100 Braunschweig
Tel.: 0531 / 24460-60
Fax: 0531 / 24460-99

---

secondtonone Tel.07171- 928892

Computer- und Videospiele

Ab 2 Spielen liefern wir Versandkostenfrei !



SEGA SATURN

Titel	Preis
Albert´s Odyssey (us)	115.-
Dark Savior (us)	115.-
Dragon Force (us)	115.-
Hercs Adventure (us)	115.-
Lost World:JP (us)*	115.-
Madden 98 (us)	115.-
Magic: Gathering (us)*	115.-
Manx TT (us)	115.-
Marvel S. Heroes (us)*	115.-
Mechwarrior 2 (us)	115.-
NHL Breakaway 98 (us)*	115.-
Resident Evil (us)*	115.-
Sonic Jam (us)	115.-
Warcraft 2 (us)	115.-
Atlantis (dv)*	85.-
Bomberman (dv)	85.-
Bust A Move 3 (dv)*	85.-
Dragon Force (dv)	85.-
Discworld 2 (dv)	85.-
Last Bronx (dv)*	85.-
Manx TT (dv)	95.-
Pandemonium (dv)	85.-
Resident Evil (dv)	95.-
Shining Holy Ark (dv)	85.-
Wipeout 2097 (dv)	85.-
W W Soccer 98 (Dv)*	95.-





SONY PLAYSTATION

Titel	Preis
Abe´s World (us)*	115.-
Ace Combat 2 (us)	115.-
Broken Helix (us)	115.-
Bushido Blade (jp)	139.-
Cart World Series (us)*	115.-
Crsh Bandicot 2 (us)*	115.-
Discworld 2 (us)*	115.-
Final Fantasy 7 (us)*	129.-
Lost World:JP (us)	115.-
Magic:Gathering (us)*	115.-
Marvel S. Heroes (us)*	115.-
Moto Racer (us)*	115.-
Nascar 98 (us)	115.-
NHL 98 (us)*	115.-
NHL Breakaway 98 (us)*	115.-
Nuclear Strike (us)*	115.-
Ogre Battle (us)	119.-
Pandemonium 2 (us)	115.-
Poy Poy (us)	115.-
Raystorm (us)	115.-
Director´s Cut (us)*	115.-
SF Ex + Alpha (jp)	139.-
Steel Reign (us)	115.-
Time Crises +Gun (jp)	169.-
Tobal No.2 (jp)	139.-
Wild Arms (us)	115.-
Abe´s World (dv)*	85.-
Ace Combat 2 (dv)*	85.-
Agent Armstrong (dv)	85.-
Buster Bros. Coll. (dv)*	85.-
Courier Crisis (dv)*	85.-
Fantastic Four (dv)*	85.-
Formel 1 97 (dv)*	97.-
G-Police (dv)*	99.-
Kurushi (dv)*	85.-
Lost World (dv)*	85.-
Mass Destruction (dv)*	85.-
NHL 98 (dv)*	85.-
Night. Creatures (dv)*	85.-
Nuclear Strike (dv)*	85.-
Overboard (dv)*	85.-
Rapid Racer (dv)*	85.-
Raystorm (dv))	79.-
Transport Tycoon (dv)	79.-
V-Rally (dv)	85.-
Warcraft 2 (dv)	85.-
ANALOG CONTROL.(jp)	89.-
BOOT CHIP PSX	25.-
GAME BUSTER (ev)	79.-
GUN + LASER (us)	99.-
MEMORY CARD 360 PSX	79.-
RGB KABEL PSX	20.-



NINTENDO 64

Titel	Preis
Nintendo 64 (dv)	289.-
Blastcorps (dv)*	115.-
Clayfighter 63 1/3 (dv)*	129.-
F1 Pole Position (dv)*	129.-
Hexen (dv)*	129.-
Lylat Wars (dv)*	129.-
Multi Racing Champ. (dv)*	129.-
NBA Hangtime (dv)*	125.-
Wayne Gretzky Hockey (dv)*	125.-
Mario Kart 64 (dv)	89.-
Controller bunt	55.-
Memory Card 1Meg bunt	29.-
Memory Card 5Meg	79.-
Joypadverlängerung	19.-
Adapter dv-jp-us	39.-

Händlerfax: 07171-928898

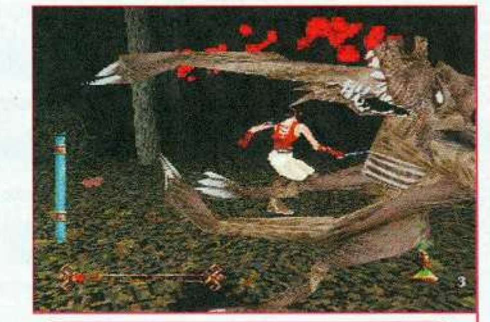
Spezialhardware aus HK hier erhältlich !

IHR WOLLT MEHR ? IHR HABT FRAGEN ? EINFACH ANRUFEN
ODER VORBEISURFEN: HTTP://WWW.2ND2NONE.COM
Öffnungszeiten von Mo.-Fr. 10.00 - 19.00 Sa. 10.00 - 14.00
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 9 DM +3 DM NN Gebühr
*Bei Drucklegung noch nicht lieferbar! Ladenpreise können abweichen !
Inh.:Greter/Stubenvoll -2nd2none GbR - Postgasse 9 - 73525 Schwäb. Gmünd FAX:07171-928898

BESUCHT UNSER LADENLOKAL
GAME OVER !
POSTGASSE 9
73525 SCHWÄBISCH GMÜND

Entwickler: Kalisto, F

Nightmare Creatures



Immer feste drauf: Das angefaulte Rippenmonster erlegt Ihr mit flotten Combos.



Zombies besiegt Ihr nur durch unbarmherziges Zerstückeln: Selbst ohne Kopf irren Euch die starren Körper hinterher.

In engen Gängen und in Toren sorgen Perspektiven-Fehler für Verwirrung: Die imaginäre Kamera folgt zwar Eurem Helden, dreht er sich jedoch um, bleibt sie an einer Wand hängen – Ihr blickt ihm nicht mehr über die Schulter, sondern direkt ins Gesicht. An Biegungen ist ebenfalls Vorsicht geboten: Oft folgt Euch die Kamera nicht gleich um die Ecke, und Ihr tastet die ersten Schritte blind weiter. Nach ein paar Hieben in die Luft merkt Ihr jedoch, ob sich hinter dem Mauervorsprung ein Übeltäter verbirgt.

PS Nebel liegt über der Stadt, unmenschliche Schreie hallen aus der Ferne: Seit der wahnsinnige Alan Crowley mit teuflischen Versuchen in seinem unterirdischen Labor begonnen hat, kursieren Gerüchte von grauenvollen Monstern und lebenden Toten. Eines Nachts ist es dann soweit: Eure Stadt wird von vergammelten Monstern überrannt. Ihr macht Euch umgehend auf die Suche nach dem unheimlichen Wissenschaftler, der sich irgendwo in den Schatten der Nacht verbirgt.

Als Lanzen-Experte Ignatius oder holde Schwertkämpferin Nadia verfolgt Ihr in den Gossen den flüchtigen Alan: Ignatius hält die Gegner mit seinem wuchtigen Kampfstab zwar auf Distanz, führt seine Hiebe jedoch schwerfällig und langsam aus. Nadia kommt ihrem Gegenüber mit flinken Schlagkombinationen zuvor, ihre Schwertschlitzer verletzten die gräulichen Monster aber nur leicht. Da der fiese Alan Crowley (siehe Fratze rechts unten) flüchtet, steht Euch ein langer Marsch bevor: Ihr durchforstet dunkle Gassen und den unheimlichen Friedhof, watet durch übelriechende Kanäle und modrige Kellergewölbe und sucht im Nebel nach Hinweisen auf Crowleys Verbleib. Immer ist Euch der Bösewicht ein paar Bildschirme voraus. Ihr seid spät dran, denn mittlerweile lauern hinter Ecken und unter Grabplatten Zombies und Dämonen. Um Euch der feuerspeienden und menschenverschlingenden Brut zu erwehren, beherrscht Ihr als Nadia und Ignatius je einen flotte Tritt- und Hiebcombo sowie einen mächtigen Drehschlag und einen Sprungkick. Falls Euch die Ungeheuer aus dem Hinterhalt überraschen, dreht Ihr Euch mit einer Tastenkombination um 180°, für das Blocken ist ein anderer Knopf vorgesehen. Geübte Monsterjäger weichen den Attacken mit einem Schritt zur Seite aus und starten sofort zum Gegenangriff. Schwert oder Lanze







In jedem Level ist ein geheimer Gang versteckt, der Euch zu einem Extraleben (Herz) führt: Durchsucht alle Büsche und Sträucher.



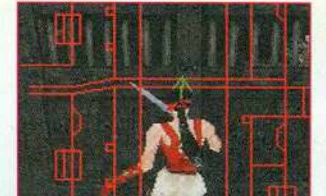
Sprengt Pulverfässer aus sicherer Entfernung mit der Pistole, sonst schluckt die Wucht der Explosion Eure Lebensenergie.

Der höllische Feuerwurm speit seine Flammen immer in die gleiche Richtung: Zerschlagt die Pfeiler am Beckenrand.

Explosionswelle gegen miese Würmer: Mit der Dynamitstange erledigt Ihr entfernte Gegner.




Wenn Ihr fleißig Büsche und Hecken durchsucht, entdeckt Ihr geheime Schatzkammern und Energie-Extras.




Per Select-Taste blendet Ihr eine Levelkarte ein, die Ihr beliebig verschiebt und zoomt: Schalter sind auf ihr leider nicht farblich gekennzeichnet.

schwingend schreitet Ihr den Ausgeburten der Hölle entgegen: Wie Zombie-Kenner wissen, sind die Gehirnfresser schwer umzubringen. Während schnelle Kicks und Trefferserien die Untoten nur für kurze Zeit zu Boden schicken, hinterlassen harte Treffer schwerwiegende Verletzungen: Mit Drehkick und -hieb schlagt Ihr den ächzenden Horrorgestalten Arme und Kopf ab. Diese können Euch anschließend nicht mehr greifen und irren hilflos durch die Gegend. Mit einem herzhaften Hieb trennt Ihr den Oberkörper von den Füßen und der Würmerfraß ist erledigt. Schleimmonster und Werwölfe überrascht Ihr mit flotten Combos, fliegende Dämonen decken Euch mit Feuerbällen ein und erfordern spezielle Angriffstechniken: Weicht zur Seite aus und setzt zu einem mächtigen Hieb an. Ignatius hat hier mit der Reichweite seiner Lanze den Vorteil auf seiner Seite. Haben Euch die schlagfertigen Monster hart zugesetzt, späht Ihr nach einem Extra: In brüchigen Holzkisten und in versteckten Winkeln findet Ihr Energiekristalle und Extraleben für die Heilung Eurer Wunden, aber auch Vorderlader-Pistolen, Giftflaschen, Tretfallen und Dynamit. In höheren Levels schnappt Ihr Euch Blitzzauber und Vereisungswolke, die Eure Opfer zu Tode brutzeln oder vor Kälte erstarren lassen. Ihr dürft beliebig viele Gegenstände in die Tasche stecken, per Zeigefingertaste wechselt Ihr das aktuelle Extra.


Fliegende Dämonen weichen vor Euren Hieben flott zurück und sind deshalb besonders gefährlich

Drohende Abgründe und Tümpel überspringt Ihr mit einem Satz, Tore und Geheimtüren öffnet Ihr mit gut versteckten Schaltern, die Ihr mit einem Tritt betätigt.
Für die passende Friedhofsstimmung sorgen herumfliegendes Laub, gespenstische Nebelschwaden und mittelalterliche Laternen, die unheimliche Schatten werfen. Während der rabiaten Keilereien zerstückelt Ihr unter anderem Büsche und Zäune und entdeckt damit verborgene Pfade zu abgelegenen Schatzkammern. Holt Euch die Extras, denn alle paar Abschnitte stellt sich Euch ein mächtiges Obermonster in den Weg. Dieses jagt Euch mit Flammenwerfer und mächtigen Hieben durch seine Arena; Ihr nutzt gesammelte Erfrischungen, Sprengladungen und Colts. Habt Ihr gesiegt, spart Ihr Euch den nervenaufreibenden Kampf bei der nächsten Spielesession: Nach jedem Level speichert Ihr den Spielstand per Paßwort oder Memory Card. *oe*

Der Oberkörper eines halbierten Zombies steht auf dem Boden: Entfernt Ihr Euch, verschwinden die Leichenteile.

Den grauenvollen Versuchen des wahnsinnigen Alan Crowley wohnt Ihr im beängstigenden FMV-Intro bei: Während Euch Alan in die Vorgeschichte einweiht, nimmt er den Körper eines furchteinflößenden Höllenmonsters aus.




! "Nightmare Creatures" vereint Rätsel- und Prügelelemente zu einer spannenden Zombie-Schlacht: Die gruseligen Monster vermöbeln Euch mit hinterhältigen Spezialschlägen, die Ihr taktisch kontert. Aus Gräbern steigende Untote und herumwuselnde Ratten verbreiten eine beklemmende Atmosphäre. Schalterrätsel und versteckte Schatzkammern motivieren zum Stöbern - Ihr spielt aber nicht nur, um weiterzukommen, sondern legt auch mal eine planlose Metzelrunde ein. Die freizügige 3D-Grafik hat jedoch ihre Tücken: Ihr bleibt an Ecken hängen, müßt Optik-Verzerrungen und Flackereien hinnehmen. Selbst die Kamera verfängt sich in einigen Ecken. Außerdem dienen als Sound-Untermalung lediglich Hintergrundgejaule und angedeutete Melodien; Prügelspieler und Splatterfans sehen jedoch über diese Mankos hinweg.

Oliver Ehrle


Nadia beeindruckt die schleimigen Ungeheuer mit blitzschnellen Combos, noch effektiver sind die Stockschläge ihres stämmigen Gefährten Ingnatius.



SPIELSPASS 77%

HERSTELLER: SONY
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 76%
SOUND: 62%

Blutige Zombiejagd in 3D mit versteckten Schatzkammern und Schalterrätseln: Leider stören spartanischer Sound und Grafikfehler.

AB 18

Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant.

Entwickler: Atlus, J • **Produzenten:** Hiroyuki Tanaka, Hibeyuki Yokoyama

Heaven's Gate



Habt Ihr ausreichend spirituelle Energie gesammelt, vervielfacht Ihr die Kraft Eures Kampfsportlers mit einer leuchtenden Aura.



Der hat gesessen: Mit Nanases Spagatkick haltet Ihr lästige Combo-Knüppler auf Distanz und rundet eigene Trefferfolgen elegant ab.

Der Trainingsmodus (Bild unten) bietet im Vergleich zu anderen Prügelspielen zwar nur wenige, dafür aber nützliche Features: Via Trainingsmenü könnt Ihr Euren Sparringspartner regungslos verharren, ducken, blocken oder einfache Schläge ausführen lassen. Schadens- und Combo-Statistik klären Euch über die Effektivität Eurer Schläge auf. Auch eine Liste mit allen Special-Moves läßt sich auf den Bildschirm holen, einige Manöver werden jedoch nur erwähnt und sind als Geheimschläge markiert.



PS Wer in "Heaven's Gate" eine Sekunde die Konzentration verliert, der klopft wenig später höflich an das Himmelstor: Acht beinharte Schläger treffen sich zur rabiaten Keilerei um den Meistertitel. Während Fettwanst A Hau, Mädel Nanase und Gossenschläger Jin Euch mit bloßen Fäusten entgegentreten, kloppen Maskenmann Dulffer und Trenchcoat-Miesling Kyosuke mit Dolch und Tonfa auf Euch ein. Neben den obligatorischen Turnier- und VS-Modi stehen Euch auch Trainings-, Zeit- und "Tough Guy"-Modi zur Verfügung. In letzterem versucht Ihr mit einer einzigen Energieleiste der Reihe nach möglichst viele Gegner zu besiegen. Für jede Auseinandersetzung kassiert Ihr dabei einen spärlichen Energiebonus.

In den dreidimensionalen Wolken-, Hinterhof- und Fantasiearenen ballt Ihr die Fäuste zum Kampf: Für Kicks und Schläge ist je ein Button reserviert, geblockt wird ebenfalls per Feuerknopf. In Kombination mit Richtungskommandos oder 90°-Drehungen führt Ihr 20 bis 30 Specials pro Nase aus, verbindet Block und Schlag, schmettert Euren Feind mit einem krachenden Wrestling-Manöver oder mächtigem Hieb aus einer Zufallsperspektive zu Boden. Harte Hiebe glänzen dabei durch leuchtende Wischeffekte. Für jede gelungene Aktion kassiert Ihr obendrein spirituelle Energie, die Ihr bei gefülltem Balken zu einer züngelnden Aura um Euren Kämpfer konzentriert. Nun habt Ihr wenige Sekunden Gelegenheit, dem Feind Eure mächtigen Super-Moves vor den Latz zu knallen: Von Blitzen begleitet, klatscht Ihr Euren Gegenüber mit einem Uppercut gegen die Decke oder laßt Energiesäulen aus dem Boden gen Himmel steigen. Refreshing-Specials oder schwungvolle Abwehrgriffe kennen die "Heaven's Gate"-Helden jedoch nicht. Dafür setzt der Arena-Rand per Stage-Knockoff taktische Akzente, im Optionsmenü können faire Zeitgenossen einen Energiezaun um den Platz errichten und so ein vorzeitiges Kampfende ausschließen. FMV-Süchtige werden enttäuscht: In Intro und Abspann führen Euch die strammen Polygonkämpfer ihre Lieblingsmanöver vor. *oe*



Da seid Ihr platt: A Hau zermalmt Euch mit einem Flying Shoulderblock unter seiner Muskelmasse.

! Da die "Heaven's Gate"-Crew nur über zwei Grundschläge verfügt, seid Ihr ohne die Specials aufgeschmissen: Bis zum ersten ästhetischen Kampf stehen Euch einige Übungsrunden im Trainingsraum bevor. Das Manöver-Sortiment gewährt zwar Profis eine flexible Kampfführung, Durchschnittsklopper suchen sich jedoch wegen der strengen Special-Akzeptanz der Steuerung drei bis vier Lieblingscombos aus und setzen diese abwechselnd ein. Ich vermisse taktische Kniffe wie Ausfallschritte und Kontermanöver; diese hätten den Kampf wesentlich spannender gestaltet. Auch der Menüaufbau ist etwas umständlich: Wollt Ihr im VS-Modus gegen einen geschickten Freund antreten, müßt Ihr zum Kräfteausgleich ins Optionsmenü wechseln. Trotz Polygonfehler und uninspirierter Hintergrundmusik ist "Heaven's Gate" eine solide Prügelei.

Oliver Ehrle



A Hau demonstriert seine Kräfte: Nachdem er Euch in die Luft gestemmt hat, schmettert er Euch verächtlich zu Boden.



Drückt Ihr im Auswahlbildschirm die Start-Taste, schlüpfen die Raufbolde in andere Gewänder.



Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant.





Actua Golf 2

Zoom? Nein, danke! Kommt man den Bäumen zu nahe, erschaudert man vor der Pixelbildung.



Die sechs 18-Loch-Kurse sind grafisch recht abwechslungsreich und sorgen für langfristige Motivation

Auf dem Grün wird selbstverständlich ein Gitter eingeblendet, so daß Ihr die Schlagrichtung justieren könnt.



Schlecht gelöst: Werden alle Infos eingeblendet, nehmen sie soviel Platz in Anspruch, daß die Übersicht leidet.

PS Gremlins Sportspiel-Updates (siehe MAN!AC 10/97) werden von „Actua Golf 2" eingeläutet: Erneut verzichten die Engländer auf Lizenzen und Trademarks, statt dessen setzen sie auf Kurs-Vielfalt. Sechs 18-Loch-Kurse sind auf der CD verewigt; dabei könnt Ihr u.a. aus einer idyllischen Wald & Wiesen-Anlage, einem Ozean-nahen Kurs oder einer Golf-Gelegenheit mit Gebirgs-Ambiente („Orange Rock") wählen. Optisch greift Gremlin das Konzept vom Vorgänger auf: Dank Polygon-Darstellung könnt Ihr den Ballflug in hübscher 3D-Animation verfolgen und beinahe jeden beliebigen Blickwinkel einstellen. Die Löcher lassen sich aus der Hubschrauber-Perspektive überfliegen, oder Ihr „geht" via Joypad quer über den Fairway, um alles aus der Nähe zu betrachten. Allerdings kann man den Bildschirm nicht mehr in zwei oder drei Sichtfenster aufteilen – eine Kameraposition muß reichen. Dafür hat Gremlin die Optionen ausgebaut und lädt Euch zu sechs Spielmodi ein. Ihr bestimmt das Wetter, kleidet die männlichen Golfer (Mädels sind tabu) und seht Euch Statistiken an.

Auf dem Platz fordert Ihr bis zu drei menschliche Spieler oder kämpft gegen unterschiedlich starke Computergegner. Um die Spannung zu erhalten, dürft Ihr erst bei den Profis antreten, wenn Ihr beim Amateur-Turnier Handicap 0 erspielt habt. Dazu macht Ihr Euch mit der Steuerung vertraut, die jede Menge Joypad-Kommandos erfordert. So blendet Ihr eine Übersicht der Clubs mit dazugehörigen Schlag-Optionen ein, aktiviert eine Blickwinkel-Tabelle, zaubert eine Übersichtskarte auf den Bildschirm und holt eine Zusammenfassung der wichtigsten Infos ins linke obere Eck. Setzt Ihr endlich zum Schlag an, solltet Ihr den ganzen Krempel wegklicken und Euch auf die Power-Anzeige rechts unten konzentrieren – das bewährte Doppelklick-System mit Schlagstärke/Drall-Abfolge kommt auch bei „Actua Golf 2" zum Tragen. *mg*

Wer's ein bißchen knuddliger mag, der sollte unseren Test von „Everybody's Golf" in der nächsten MAN!AC abwarten. Das familiengerechte Japano-Golf spielt sich flott und lockt mit einer 18-Loch-Minigolf-Zugabe. Sony bietet das Birdie-Vergnügen





Nachdem sich die Majors in den letzten Jahren in die Spielebranche einkauften,

ab Dezember in Deutschland an und spricht damit weniger die "PGA Tour"-Fetischisten als vielmehr den typischen Anti-Sportler an. Unser erster Eindruck war durchweg gut.

Gremlin beweist, daß man auch ohne PGA-Lizenz gut einlochen kann. „Actua Golf 2" lockt mit sechs hübschen und erfreulich unterschiedlichen Kursen, einer breiten Palette an Spiel-Modi und allen wichtigen Optionen für Birdie-Greenhorns und Profis. Mir gefällt die 3D-Echtzeit-Optik besser als die „PGA Tour"-Standbilder, auch der englischsprachige Kommentar unterstützt die angenehme Atmosphäre. Lediglich die Benutzerführung mit den unendlich vielen Button-Kommandos nervt: In der Standard-Optik vor dem Schlagen fehlen wichtige Infos, holt man sie sich auf den Bildschirm, wird's unübersichtlich. Doch auch an diese Unwägbarkeit gewöhnt man sich und genießt eine langfristig motivierende Golfsimulation. Noch hat „PGA Tour" den professionelleren Insider-Touch, doch auch mit „Actua Golf 2" kauft man Qualität.



Martin Gaksch









Die optisch biedere Benutzerführung ist anfangs verwirrend, aber irgendwie logisch. Allerdings werden im Spiel wichtige Infos nur auf Knopfdruck eingeblendet – das nervt und verzögert den Spielfluß.

Andere Versionen

Der Vorgänger "Actua Golf" wurde in MAN!AC 1/96 mit 76% Spielspaß getestet. Im Rahmen dieses Tests werten wir dieses Spiel auf 74% ab.



Entwickler: Eutechnyx, GB

Motor Mash

Wer zu viert über die Piste brettern möchte, benötigt nicht unbedingt einen Vierspieler-Adapter: Per Joypad-Sharing teilen sich je zwei Spieler ein Pad; der eine lenkt mit dem Steuerkreuz, der andere via Feuertasten. Mit den Zeigefingertasten benutzt Ihr dabei die Extras. Den MAN!AC-Härtetest bestand dieser Modus nicht: Im Eifer des Gefechts reißt Ihr Euch gegenseitig das Pad aus der Hand, das Ihr zudem noch ziemlich umständlich halten müßt. Außerdem wird die Steuerkreuzseite von den meisten Spielern bevorzugt, mit bizarren Sonderregeln ("Sieger spielen in der nächsten Runde mit den Buttons!") versucht Ihr ausgleichende Gerechtigkeit zu schaffen.

Spieler 1 & 2



Spieler 3 & 4



In einigen Abschnitten ändert sich die Perspektive – einmal pro Runde müßt Ihr umdenken.



Euer aktuelles Extra ist immer eingeblendet: Mit dem MG zerlegt Ihr den Wagen vor Euch.



Mit dem Turboboost hängt Ihr Eure Konkurrenten locker ab



Geht ab wie eine Rakete: Nützt das Düsen-Extra nur auf der Geraden!



Neben den "Supersonic Racers" und den "Micro Machines" treten nun die Raser von "Motor Mash" zur wüsten Rempelei auf putzigen Comic-Pisten an. Auf 18 Hindernis-gespikten Strecken heizt Ihr durch den verwachsenen Dschungel des Amazonas, über die steinigen Feldwege des Wilden Westens, die schummrigen Wassergräben von Atlantis und die spiegelglatten Eisflächen der Arktis. Zwölf Fahrzeuge stehen bereit, unter ihnen die Limousine von Verbrecherboß Gangsta, der Panzer des Söldners Soldja und Hippy's Blumenbus. Habt Ihr (und bis zu drei Freunde) die Wahl getroffen, tretet Ihr zum Ligarennen, Teamkampf, Zeitrennen oder Turnier an: Allein versucht Ihr in drei Runden, alle CPU-Gegner abzuhängen, zusammen mit Euren Kumpels beginnt ein unbarmherziger Kampf: Wer alle Gegner vom Bildschirm schubst, erhält einen Punkt; bleibt Ihr siegreich, werdet Ihr zum Streckensieger gekürt. Neben den hinterhältigen Rempelmanövern (effektiv in engen Kurven) könnt Ihr mit am Wegrand liegenden Items Spezialmanöver ausführen und Waffen zünden: Mit dem MG zerfetzt Ihr führende Fahrer in ihre Polygone, das Düsenextra verwandelt Euch in eine unaufhaltsame Rakete. Der Turboboost erhöht für kurze Zeit Eure Höchstgeschwindigkeit, kann aber in Kurven schnell zur Falle werden. Meist bleibt Ihr jedoch an einer der zahlreichen Schikanen hängen: Auf engen Brücken halbiert sich in der Regel die Zahl der Spieler, herumstehende Palmen und Felsen sowie Ecken von Gebäuden bedeuten für unvorsichtige Raser das Ende. Aber auch die festgelegten Perspektiven machen Bleifüßen zu schaffen: Bei einigen Abschnitten dreht sich die imaginäre Kamera – Ihr müßt flink umdenken, um nicht im Abseits zu landen. *oe*

! Wie die Kleinwagen-Konkurrenz ist "Motor Mash" optimal für Mehrspieler-Sessions: Die CPU-Gegner fahren die Strecken stupide ab und nützen kaum Extras. Greifen jedoch Kumpels zu den Joypads, übertönen wüste Beschimpfungen und Flüche die fidelen Country- und Jazzsounds. Ein Vierspieler-Adapter ist allerdings Pflicht, sonsten enden die Rennen in einer Keilerei um die Pads. Eure Gegner lassen sich vorzüglich von der Straße rempeln, im Vergleich zu "Micro Machines V3" fallen jedoch Mängel auf: Erstens sind nur Sprünge über Schanzen erlaubt, fiese Abkürzungen dadurch nur selten möglich. Zweitens wird Euer zerstörter Wagen oft direkt vor Minen oder auf einem anderen Fahrzeug abgesetzt - ein Crash ist unvermeidlich. An den Perspektiven-Wechsel gewöhnt Ihr Euch schnell, Rempler-Freunde greifen bedenkenlos zu.

Oliver Ehrle



Perspektiven-Fehler: Die alleinstehende Palme müßt Ihr im Kopf behalten, zu erkennen ist das Hindernis nur schwer.



Bleibt immer auf der Rennbahn: Knattert Ihr über Absätze, zerschellt Euer Flitzer mit einem lauten Scheppern.



SPIELSPASS 76%

HERSTELLER	OCEAN
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	76%
SOUND	73%

Flotter "Micro Machines"-Clone mit kleinen Design-Mängeln: Die CPU-Gegner sind fade, zu viert macht's aber einen Heidenspaß.

Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant.

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10
86415 MERING

Nervenschock

Eure letzten Hefte habe ich mit Spannung erwartet, doch als Nintendo-64-Besitzer verschafften mir Eure E3-Berichte fast einen Nervenschock: Unter den über 200 Spielen in Eurem Überblick sind erschreckend wenig N64-Titel! Wenn man davon ausgeht, daß der jeweilige Deutschland-Release noch viel später ist als die von Euch angegebene US-Veröffentlichung, wird einem Angst und Bange. Den über 150 Playstation-Neuheiten stehen magere 42 N64-Ankündigungen gegenüber. Es ist jetzt schon klar, daß man als richtiger Videospiele-Freak sein Hobby mit dem N64 nicht annähernd ausfüllen kann.

Marco Lohschelder, Mühlheim

Japan-Wunder

Haben wir uns nicht alle wie Kinder gefreut, als "Final Fantasy 7" urplötzlich für Deutschland angekündigt wurde? Haben wir nicht alle gedacht, "Endlich drängen die japanischen Hersteller auf den deutschen Markt"? Nachdem schon Konami mit "Vandal Hearts" zeigte, daß man mit Nippon-Strategiespielen auch in Deutschland Erfolg haben kann, hoffte ich, daß sich auch Square zum deutschen Markt bekennt. Doch in der vorletzten MAN!AC dann die Ernüchterung: "Final Fantasy Tactics" ist als PAL-Release "nicht geplant"!
Was denn nun, Square? Traut Ihr den Deutschen nicht zu, mit dem besten Strategiespiel für die Playstation klarzukommen? Oder ist "Final Fantasy 7" eine Art Experiment, um dann vielleicht doch noch mit "FFT" nachzurücken? Apropos: Ist die MAN!AC-Aussage "nicht geplant" offiziell von Square bekanntgegeben worden oder nur eine Vermutung eurerseits? Andere Zeitschriften machen mir nämlich noch vage Hoffnungen à la "vielleicht kommt's noch..."
Ich jedenfalls finde die Produktpolitik von Square nicht sonderlich konsequent – was bringen mir Spitzenspiele mit einer Traumwertung über 90 Prozent, wenn ich sie auf meiner PAL-Playstation (die ich nicht umbauen lassen möchte) gar nicht spielen kann?
Nichtsdestotrotz freue ich mich auf "Final Fantasy 7". Wie lauten denn eigentlich die neuesten Gerüchte über dessen Release-Termin... :-)

Sebastian Schreiber (via T-Online)

Zum deutschen Markt gibt es überhaupt keine offizielle Aussage von Square, so daß unsere "Nicht geplant"-Absage bzgl. "Final Fantasy Tactics" auf einer Vermutung beruht. Da Square in Europa nicht selbst veröffentlicht, ist die Firma immer auf einen regionalen Partner angewiesen. Im Fall von "Final Fantasy 7" und der "Tobal"-Serie ist das Sony. Sollte sich das Rollenspiel überragend verkaufen, steigen natürlich die Chancen, daß auch "Tactics" oder andere Square-Entwicklungen zügig übersetzt werden – entweder von Sony oder einem anderen Hersteller, der den japanischen Square-Bossen ein gutes Angebot machen kann. Nicht allein Square ist Schuld an den wenigen PAL-Übersetzungen, sondern auch jeder andere Hersteller, der davor zurückschreckt, ein anspruchsvolles Rollen- oder Strategiespiel nach Deutschland zu bringen. Trotz der lahmen Entwicklung auf diesem Sektor glauben wir, daß sich die Situation für "denkende" Videospieler nach und nach bessert.
Zum "Final Fantasy 7"-Release-Termin: Das Rollenspiel soll spätestens im Dezember erscheinen.

N64 bevorzugt?

Beim Lesen Eurer MAN!AC 8/97 ist mir der Kragen geplatzt: Ich finde es unfair, wie Ihr das Nintendo 64 gegenüber der Playstation bevorzugt. Meine Recherchen in älteren MAN!AC-Ausgaben begründen die Kritik:
1. Seitdem Ihr N64-Module testet, schneiden diese unübersehbar besser ab als vergleichbare Playstation-CDs. (...)
2. Mir fällt auf, daß nur sehr wenige Playstation-Spiele eine Wertung von 85% oder mehr schaffen. Warum erhielt denn "Soul Blade" nur 84%, "Porsche Challenge" 89% (statt 90%) und "V-Rally", das grafisch beste, herausforderndste und komplexeste Rennspiel nur 86%? N64-Spiele überschüttet Ihr hingegen mit Topwertungen. "Wave Race" 88%, "Wayne Gretzky Hockey" 87% – das halte ich für krasse Fehlentscheidungen.
3. Ihr druckt Leserbriefe ab, deren Inhalt lächerlich erscheint; von Leuten, die ihr System in den Himmel loben, nur weil sie das andere nicht haben. Welcher normale Spieler fühlt sich in der heutigen Zeit denn so von CD-Ladezeiten gestört, daß er stattdessen lieber auf ein teures Modul zurückgreift? Wer zahlt denn gerne 140 bis 170 Mark (z.B. für "ISS 64"), um zwischen den einzelnen Levels nicht fünf bis zehn Sekunden zu warten. (...) Wenn das Speichermedium Modul wirklich so optimal wäre, warum wird es dann nur von Nintendo benutzt? Und warum hat Nintendo ein neues Speichermedium angekündigt, das das Modul ablösen soll?

Christian Gertges, Erkrath

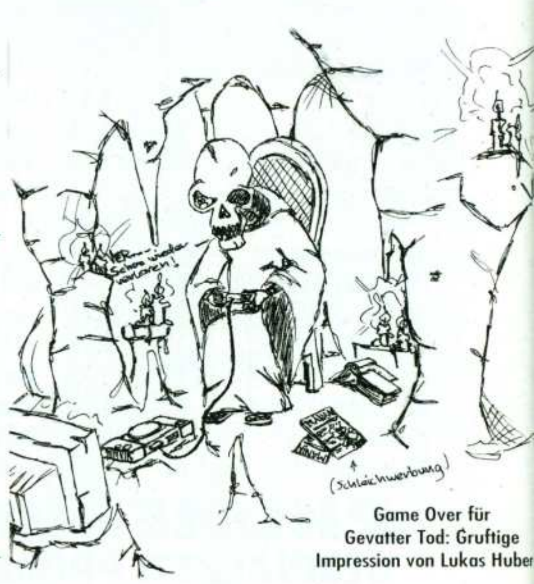
Auf die Diskussion "Modul gegen CD-ROM" wollen wir uns an dieser Stelle nicht einlassen (in vorangegangenen MAN!ACs findet Ihr alle Facts zu beiden Speichertechnologien), zu den von Dir bekrittelten Top-Wertungen für N64-Module gibt´s aber einen Satz zu sagen: Den Launch der 64-Bit-Konsole begleiteten Nintendo und Partner (z.B. Acclaim, Konami) mit lange vorbereiteten Spitzentiteln, so daß in dieser Einführungsphase tatsächlich nur überdurchschnittliche Spiele erschienen. Während "Wave Race", "ISS 64" & Co. das Gros der Playstation-Spiele hinter sich ließen, wird sich das Wertungsniveau sicherlich bald einpendeln. Die ersten schwächeren N64-Titel sind bereits auf dem Markt, für die kommenden Monate erwarten wir eine ähnliche Mischung aus brillanten, durchschnittlichen und miesen Titeln wie auf dem Playstation-Sektor. "Nur wenige Spiele mit einer Wertung von 85% oder mehr" – nach der ersten Spieleoffensive gilt das wohl ab jetzt auch für das N64.

Nebulös

Der Nebel in vielen Nintendo-64-Spielen sieht doch recht gut und realistisch aus – bei "Tomb Raider" auf der Playstation kann man auch ohne Nebel nicht viel weiter sehen. Und das schwarze Nichts, das man dabei erblickt, sieht doch mies aus. Für das kommende "Extreme G" gilt das gleiche: Lieber Nebel als fehlende Polygone! (...)
Meine Fragen:
1. Wie stehen die Chancen, daß "Final Fantasy" und "Resident Evil 2" auf dem 64DD erscheinen?
2. Welchem Spiel räumt Ihr mehr Chancen ein: "Golden Eye 007", "Mission Impossible" (N64) oder "Metal Gear Solid" (PS)? Ich meine nicht die Verkaufszahlen!

Samson Ioannidis, Frankfurt

Ankündigungen für "Final Fantasy" und "Resident Evil" auf 64DD gibt´s noch nicht. Während Capcom bereits für das N64 entwickelt (und wahrscheinlich früher oder später auch eine "Resident Evil"-Variante für Nintendo programmiert), überlegt Square noch, ob und welches Spiel sie für die 64-Bit-Hardware aufbereiten. Vor 1999 darfst Du also keinen Deiner beiden Wunschtitel für das 64DD erwarten.
Auch Deine zweite Frage ist schwer zu beantworten. Daß "Metal Gear Solid" mit Rares gewaltiger 007-Umsetzung einiges gemeinsam hat, kannst Du in unserer IFA-Reportage im vorderen Heftteil nachlesen – für uns ist diese Konami-Entwicklung einer der heißesten Titel des nächsten Jahres. Mit "Mission Impossible" scheint Ocean hingegen nicht so gut voranzukommen – auf der letzten Präsentation des Softwarehauses wurde die verspätete Filmumsetzung nicht mehr gezeigt, so daß wir über die Qualität keine Aussagen machen können.



Game Over für Gevatter Tod: Gruftige Impression von Lukas Huber

Verbessern!

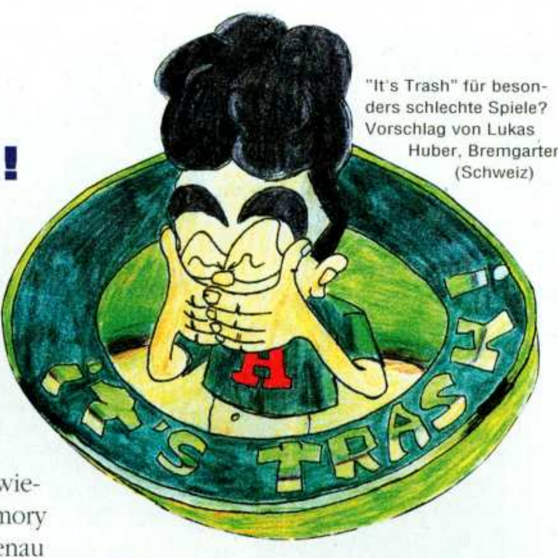
Euer Magazin lese ich seit der Erstausgabe und bin noch immer begeistert: Redaktionscrew, Layout, Eure Tests und der Informationsgehalt jeder MAN!AC suchen Ihresgleichen. Trotzdem ein paar Verbesserungsvorschläge:
1. Es wird Zeit für einen neuen Wertungskasten, in dem z.B. steht, wieviel Platz ein Spielstand auf der Memory Card belegt. Außerdem solltet Ihr genau angeben, welche Peripherie unterstützt wird und wieviel besser sich ein Spiel mit NeGcon, Lenkrad etc. spielt.
2. Allgemein finde ich in der MAN!AC zu wenig Zubehör-Tests: Wie wäre es mit einer zweiseitigen Rubrik in jeder Ausgabe, die Zubehör-Neuheiten vorstellt und bewertet? Oder regelmäßige Joypad-, Memory-Card- und Joyboard-Vergleichstests?
3. Außerdem fände ich es gut, wenn Ihr Euch mal wieder eine neue Abo-Prämie ausdenken würdet.
Zum Schluß habe ich noch eine Frage...

Bernhard Huber, Mengkofen

...die wir reflexartige an Technik-Freak Olli weiterreichen. Vielleicht kann er Dir mit Deinem RGB-Problem weiterhelfen.
Über Deine Verbesserungsvorschläge denken wir nach, doch eine Spezialwertung für das von Dir aufgeführte Zubehör wird es wohl niemals geben – wenn ein Spiel mit Lenkrad, Rumble-Pak & Co. deutlich mehr Spaß macht als mit dem normalen Controller, weisen wir im Text oder im Meinungskasten gezielt darauf hin. Alles andere wäre ein Wertungs-Overkill ohne Durchblick.

Erst einmal eine kleine Aufmunterung: Eure Zeitschrift ist unter allen Spielemagazinen die einzige mit Kompetenz und einer professionellen Berichterstattung. Gerade während einer Zeit der zahllosen Neuankündigungen, blasen viele Mags ihre Berichte mit Phrasen und Floskeln auf – um zu vertuschen, daß Sie nicht mehr wissen als die Konkurrenz. Mit der größten Infodichte hebt sich die MAN!AC wohltuend ab. Allerdings hätte ich Verbesserungsvorschläge:
Immer wieder fallen mir in den Händlerpreislisten Importtitel auf, von denen ich noch nie etwas gehört habe (z.B. "Gundam" oder "Macross – Digital Mission" auf PSX). Könnt Ihr nicht einmal eine kleine Liste mit allen bisherigen "Nicht-PAL"-Releases zusammenstellen?

Eine kleine Liste? Jede Mahjong-Simulation miteingerechnet, sind bereits Hunderte von Playstation-Spielen erschienen, die es nie in Deutschland geben wird. Allerdings bereiten wir einen Spezialartikel über die obskursten Import-CDs vor – der sollte Dich etwas vertrösten.



"It's Trash" für besonders schlechte Spiele? Vorschlag von Lukas Huber, Bremgarten (Schweiz)

Forciert doch etwas die Berichterstattung über entstehende Nippon-Titel oder "Super Robot Spirits". Wenn Ihr über solche Japano-Games nicht schreibt, kommt auch niemals ein breites Interesse an einer PAL-Umsetzung auf.
Wäre es mit der jeden Monat wachsenden Zahl an Spieletests und Previews nicht praktisch, einen Test-Index zu drucken?
Nun hätte ich noch ein paar Fragen:
1. Wird Sega die "Ages"-Serie fortsetzen? Und wenn ja, wird "Galaxy Force 2" umgesetzt?
2. Wann bringt Sega "Gunblade" für den Saturn und wird es die "Virtua Gun" unterstützen?
3. Plant Namco "Cyber Cycles" oder "Tokyo Wars" auf die Playstation umzusetzen?

Thomas Wagner, Kaiserslautern

Ja, die "Sega Ages"-Serie wird fortgesetzt. Welche der folgenden Klassiker-Remakes auch in Deutschland erscheinen, ist aber noch nicht klar: "Sega Ages: Columns" (vier spielhallenbewährte Varianten der Edelstein-Puzzelei), "Sega Ages Memorial Selection Vol. 2" ("Super Monaco GP" und drei weitere 1:1-Automatenumsetzungen), "Sega Ages: Powerdrift" (erste Konsolenversion eines Rennspiel-Frühwerks von Yu Suzuki) und schließlich "Sega Ages Memorial Selection Vol. 3: Phantasy Star", die alle vier Folgen des gleichnamigen Science-Fantasy-Rollenspiels enthält.
Die Zukunft der anderen Spiele (Frage 2 und 3) ist nicht sicher: Während Segas "Gunblade" ebenso wie "House of the Dead" wahrscheinlich für den Saturn erscheinen (und dann natürlich die Virtua Gun unterstützen), gibt es zu den Namco-Playstation-Konvertierungen noch keine Aussagen.
Unsern Test-Index findest Du regelmäßig in den Januar-Ausgaben der MAN!AC. Im Rahmen des Jahresrückblicks listen wir alle Tests, Previews und sonstigen Artikel des letzten zwölf MAN!ACs auf.

Zuletzt noch eine Warnung an Thomas Jäckel und andere Leser, die uns mit beigelegtem Rückporto um Hilfe anflehen: Nein, individuelle Cheats können wir aus Zeitgründen nicht verschicken. Thomas' Briefmarke klebt bereits auf einem Mahnbescheid der Anzeigenabteilung. Aber im Ernst: Unaufgefordert eingesandte Briefmarken (zumal, wenn es sich um eine Mark handelt) werden wir nicht für 1,10 Mark Porto an Euch zurückschicken. Wir bitten um Verständnis!

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi) gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Christian Blendl (cb), Oliver Ehrle (oe), Tobias Hartlehnert (th), Andreas Knauf (ak)
Digitale Fotografie: Olympus C-800L

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
M@N!AC online: www.logon.de/maniac

Layout: Andrea Danzer, Daniel Wagner
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Extreme G", © Acclaim
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0
Lithographie: Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf/Salzburg

Anschrift: **Wallbergstraße 10, 86415 Mering**
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf
Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

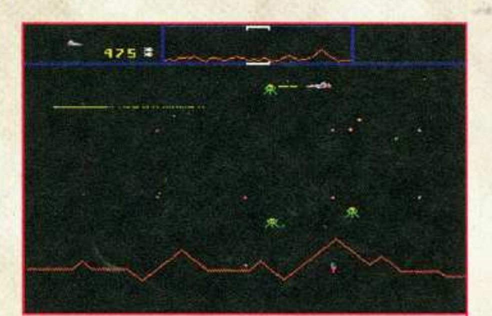
Inserenten

CLASSIC REPLAY

SHOOT'EM-UPS

DER RECHTE WEG: HORIZONTAL-HEROEN

"WARNING! A GIANT BATTLESHIP... IS APPROACHING FAST!" (DARIUS, 1987)



Williams' "Defender" glänzt mit Zwei-Wege-Scrolling, Radar, Smartbomben und gewitzter Entführungs-Action: Ganz schön viele Innovationen für einen Genre-Vorreiter!

IN MEMORIAM



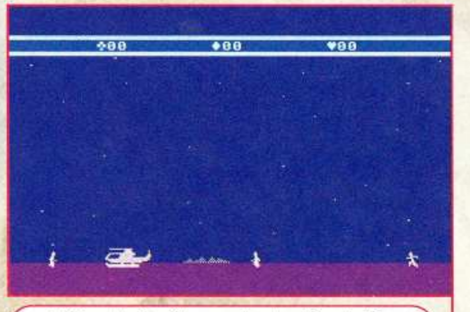
Scramble (Konami, 1989)

Den Weg durch Höhlensysteme und über Wolkenkratzer machen Euch aufsteigende Raketen und Feuerbälle zur Hölle: Mit gezielten Bombenabwürfen fangt Ihr Missiles im Flug ab, Eure Frontkanone bahnt Euch einen Weg durch herumdüsende UFO-Schwärme. Der ständige Spritmangel bleibt dabei der wesentliche Spielaspekt: Nur durch direkte Treffer der "Fuel"-Container erobert Ihr wertvolle Energie für den Weiterflug. Die Modifikation "Super Cobra", die als Umsetzung u.a. auf Atari VCS und Colecovision erschien, erweitert das Konzept nur minimal: Jetzt steuert Ihr einen Kampfhubschrauber durch die Stadt.

KONSOLE	Vectrex	JAHR	1984	WERTUNG	✱ ✱ ✱
BEMERKUNG	*Ungewöhnliche Vektor-Optik, prima Umsetzung: Auch ohne Sprites ein packendes Action-Vergnügen.*				

Scroll-Pioniere

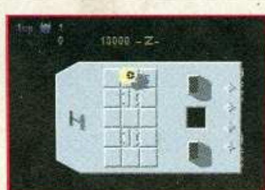
Schon 1980 hebt das Genre der horizontalen Ballerspiele ab – und das gleich mit einem Paukenschlag. Der technisch aufwendige "Defender" düst mit Laser-Breitseiten über ein nur mit wenigen Linien angedeutetes Vektor-Gebirge und kämpft verzweifelt gegen Schwärme von UFOs. Der Clou des rasend schnellen Verteidigungs-Dramas: Aggressive "Lander" entführen hilflos piepsende "Menschoiden", die sich daraufhin in gefährlichen Mutanten verwandeln. Durch den kommerziellen Erfolg angezogen (Hersteller Williams wurde vom Siegeszug des Spiels völlig überrascht), kamen die Kultspiele "Scramble" (siehe Kasten), "Vanguard" und der nur marginal veränderte "Defender 2: Stargate" in die Spielhallen. Gleichzeitig eroberten die Horizontal-Scroller die Wohnzimmer: Heimvarianten von "Defender" und "Vanguard" wurden trotz grafischer Einbußen zu Atari-VCS-exklusiven Kassenschlagern. Findige Computer-Programmierer zeigten sich vom Spielhallen- und Konsolen-Trend inspiriert: Mit "Choplifter" landete Dan Gorlin 1982 einen Hit auf den Apple-2-Rechnern, der 1986 dank Sega sogar die Spielhallen und das Master System erreichte: Mit einem schießenden Heli düst Ihr aus sicherem Luftraum in schwerverteidigtes Feind-Terrain, um wuselnde Kriegsgefangene zu retten. Das Ballerepos faszinierte durch den Appell an Eure Hilfsinstinkte: Beim Abladen der Geretteten bleiben die knapp zehn Pixel kleinen Soldaten kurz stehen und winken dem Helden zu! Erwähnt seien auch "Fort Apocalypse", eine in alle Richtungen scrollende "Scramble"-Variante, und Segas 3D-Meilenstein "Zaxxon" (1982). Mit spektakulärer Grafik verlegte man Elemente der Horizontal-scroller in den isometrischen Raum, der Schattenwurf diente als wichtiger Anhaltspunkt für das Überfliegen von Mauern und akkurate Laser-Salven. In späteren Jahren verfeinern sich Grafik und Spielelemente: Konamis "Gradius"-Serie debutiert 1985 mit einem innovativen Extrawaffen-Einkaufssystem und blieb bis in die 90er durch "Parodius" lebendig, auf dem C64 bringt der englische Hersteller Hewson 1986 mit Andrew Braybrooks "Uridium" und "Zynaps" Baller-Action auf die Monitore.



Minimale Grafik, maximaler Spaß: Der "Choplifter" (hier die Atari-Computerversion) holt Kriegsgefangene aus dem Feindesland. Panzer versuchen, Euch abzuschießen.



"Vanguard" (Bild: VCS-Version): Euer Schiff ballert in vier Richtungen.



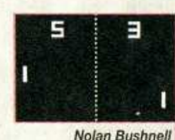
Pfeilschnelle Action auf metallischen Raumschiffen: "Uridium" (C64).



Der Boss aus "Gradius" hat genügend graue Zellen: Auf NES und Heimcomputern eine heißersehnte Umsetzung.



3D-Innovation mit Spitzen-Grafik: "Zaxxon" (hier der Automat) war einer der größten Hits für die Coleco-Konsole.



"Space War", das erste Computerspiel, entsteht 1962 am Massachusetts Institute of Technology (MIT)

Nolan Bushnell veröffentlicht den "Computer Space"-Automaten, das erste kommerziell vermarktete Videospiel

Nolan Bushnell schreibt "Pong", Magnavox veröffentlicht mit dem "Odyssee" die erste Videospielkonsole der Welt

Das Atari VCS erscheint

Das Mattel Intellivision erscheint

1965 | 1966 | 1967 | 1968 | 1969 | 1970 | 1971 | 1972 | 1973 | 1974 | 1975 | 1976 | 1977 | 1978 | 1979

IN MEMORIAM



Darius 2 (Taito, 1989)

Den verschachtelten Weg durch über 20 Spielstufen übersteht Ihr nur, wenn Ihr konsequent Power-Ups hortet und die Strategie jedes Endgegners kennt: In "Sagaia", so der Alternativ-Titel, überfallen mächtige Fischwesen das "Darius"-System. Mit Laser- und Bombeneinsatz kurvt Ihr durch Feuerhölle, Nebelbänke und Höhlenkomplexe. Später lernt Ihr den Weltraum von seiner amphibischen Seite kennen: Krebse, Seepferdchen und Karpfen mutieren zu bildschirmgroßen Monstern. Der Automat mit zwei Bildschirmen konnte zu zweit gleichzeitig gespielt werden und war damit Spielhallen-Blickfang.

KONSOLE	Mega Drive	JAHR	1989	WERTUNG	* * *
BEMERKUNG	Die 16-Bit-Variante ist gut spielbar und war eines der ersten 8-MBit-Module für das Mega Drive.				
KONSOLE	Saturn	JAHR	1996	WERTUNG	* * *
BEMERKUNG	Pixelgenaue Automatenkonvertierung: Ein Zoom-Feature erlaubt eine stufenlose Veränderung der Ansicht.				

Dauerfeuer-Inferno

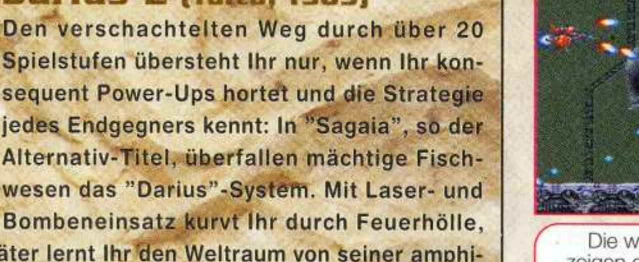
Mitte der achtziger Jahre gab es für Horizontalscroller nur eine Parole: Grafikinferno durch farbenfrohe Explosionen, Parallax-Hintergründe und exotische Boss-Monster. Auch die Ausbaustufen der eigenen Bordbewaffnung wurden immer spektakulärer. Während "Gradius 2" (1987) mit vertikaler Bewegungsfreiheit und vielen Sprachsamples protzte, stahl Irem mit "R-Type" allen die Show: Das grafisch und spielerisch wegweisende Mech&Schleim-Spektakel wurde zum Klassiker. Der Kampf gegen Riesenmägen, eklige Mutanten und der unvergeßliche Showdown mit einem mehrere Bildschirme großen Basisschiff motivierte Hersteller rund um den Globus zu Umsetzungen und Clones. Deutsche Computerfans zockten "Katakis" auf Amiga und C64, das aufgrund Irems Plagiats-Vorwurf umgemodelt und in "Denaris" umbenannt wurde. Auf dem Master System erschien noch 1987 eine beachtliche, leicht flackernde "R-Type"-Heimversion, die jedoch von einer 1:1-Umsetzung geschlagen wurde: Mit Hudson Softs brillanter "R-Type"-Konvertierung, die 1988 auf zwei Hu-Cards für die PC-Engine erschien, begann die Welle an guten Horizontal-Heimspielen. Es folgten "Aeroblasters", Taito's "Darius Plus" (beide 1990) und Naxat's lustige Drachenjagd "Coryoon" (1991) für die PC-Engine. Auf dem Mega Drive verlangte unterdessen NCS' morbider Höllenflug "Gynoug" harte Mägen (1991), die fulminanten Baller-Perlen "Thunderforce 3" (1991) und "Thunderforce 4" (1992) von TechnoSoft nutzten die Hardware bis aufs Letzte. Lediglich das Super NES blieb genremäßig schwach auf der Brust: Der Start-Titel "Super R-Type", ein ruckliger Mix aus Teil 1 und 2, enttäuschte die Fans, der ansprechende Nachfolger "R-Type 3" hingegen erschien nicht offiziell. Konami's "Axelay" mischte 1992 ähnlich "Salamander" (1986) vertikale und horizontale Levels zum grafischen Meisterwerk. Auf den 32-Bittern darf wieder ausgiebig geballert werden: Mit zahlreichen Compilations und wenigen Neuheiten ("Nemesis 2", "Thunderforce 5",) feiern Horizontal-Scroller ein Revival. *cb*



"Darius Gaiden" ist eine Exklusiv-entwicklung für die 32-Bitter und existiert nicht als Automat: Vorbildliche Saturn-Action mit flexibler Flugroute.



"R-Type 3" für das Super Nintendo orientierte sich kaum noch am Arcade-Vorgänger. Mit neuen Waffen und akzeptabler Technik ein gutes Ballerspiel.



Die wuchtigen "Axelay"-Endgegner zeigen die Möglichkeiten des "Mode 7": Das Super Nintendo auf dem technischen Maximum.

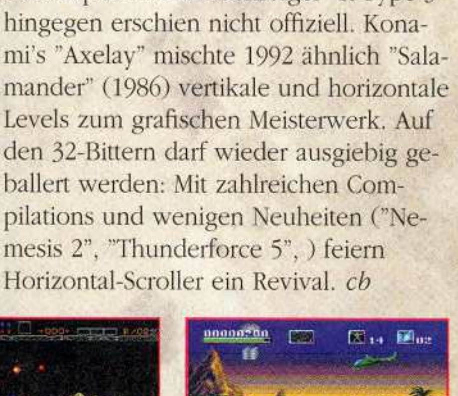


"Gynoug": Vorzüglicher Baller-Horror im gruftigen Gothic-Ambiente.



"Choplifter 3" (Super NES, 1993): Spielspaß dank "Fort Apocalypse"-Anleihen.

IN MEMORIAM



In the Hunt (Irem, 1993)

Nach den Spielhallen-Erfolgen "R-Type", "R-Type 2" und "R-Type Leo" wurde "In the Hunt" der letzte Horizontal-Shooter des renommierten Softwarehauses Irem. Noch einmal schöpften die Entwickler aus dem grafischen und spielerischen Erfahrungsschatz. Akribisch gezeichnete Grafik (mit Anleihen bei Jules Verne) verbindet sich mit kompromißloser Liebe zum Detail: Die Wucht einer Explosionskette läßt Dutzende Fensterscheiben zerbersten, während krachend eine Brücke samt Panzerrudel einstürzt und eine Fliegerstaffel von Zielsuchraketen gejagt wird. Nahezu alle Grafikelemente auf dem Bildschirm sind auch zerstörbar: U-Boot-Veteranen erinnern sich dankbar an die Zeitlupen-Momente, wenn der Bildschirm vor lauter Feindraketen und Wasserbomben förmlich überquoll. Im Vergleich zu dieser Ideen-Fundgrube muten heutige Arcade-Schießereien oft wie plumpe 08/15-Auftragsarbeiten an.

KONSOLE	Saturn	JAHR	1996	WERTUNG	* * *
BEMERKUNG	Technisch durchschnittliche Umsetzung: Exklusives FMV-Intro, dafür mit Ruckel-Einlagen.				
KONSOLE	Playstation	JAHR	1996	WERTUNG	* * * *
BEMERKUNG	Remix-Musik-Option und kaum Zeitlupen-Momente: Überzeugende Automaten-Action mit Charme.				

Die Nostalgie-Fans unter den 32-Bit-Spielern haben gut lachen. Viele Klassiker aus längst vergangenen Tagen werden als Compilations neu aufgelegt. Leider schaffen es nur wenige der Japan-Neuheiten auch nach Europa: Nach enttäuschenden Verkäufen von Horizontal-Scrollern wie "Darius 2" (Saturn), "In the Hunt" (Playstation und Saturn), "Darius Gaiden" (Saturn) oder "Parodius" (Playstation. Saturn) werden einige interessante Titel nicht mehr offiziell kommen. Besonders die "Gradius Deluxe"- und "Salamander"-Compilations empfehlen wir jedem Sammler.



"Parodius 2": Zusammen mit dem Vorgänger als 32-Bit-CD erhältlich.





Beide Teile auf einer CD: Für Saturn und Playstation sind (leider nur als Import) die Klassiker "Gradius" und "Gradius 2" im "Deluxe Pack" zu haben.

1980 – Nachdem sich Williams' "Defender" als Spielhallen-Schlager entpuppt, erwirbt Atari die Rechte an einer Umsetzung für die VCS-Konsole.

1981 – Der "Defender"-Nachfolger "Stargate" erscheint. Erst 1984 kommt eine verblüffend gute VCS-Version – leider bereits inmitten des Videospiel-Crashs.

1982 – Die VCS-Version von "Vanguard" erscheint (mit "Continue"-Option!). "Zaxxon" ist das erste scrollende Ballerspiel mit isometrischer Grafik und Höhenmesser.

1983 – Das NES erscheint in Japan.



1984 – "Dropzone": Archer McLean verbeugt sich vor "Defender". 1994 kommt das "Super"-Remake fürs SNES (Bild).

1985 – "Gradius" (in den USA und Europa auch als "Nemesis" bekannt) führt das Einkaufs-Extrawaffensystem ein. Eine Leiste markiert erschwingliche Addons.

1986

1987 – Mit "R-Type" veröffentlicht der japanische Hersteller Irem den Horizontal-Knaller schlechthin. Für fast alle Computer und Konsolen gibt's Umsetzungen.

1988 – Der hierzulande fast unbekannte "R-Type 2"-Automat kommt in die Spielhallen. Auf ihm basiert das SNES- "Super R-Type". Das Mega Drive erscheint in Japan

1989

1990 – Das Super Nintendo erscheint in Japan. "Parodius" von Konami veräppelt enorm erfolgreich die hauseigene "Gradius"-Serie.

1991 – Eine Flut von famosen PC-Engine- und Mega-Drive-Ballerspielen kommt in den Handel.

1992 – Zehn Jahre nach "Zaxxon" greift das grafisch brillante "Viewpoint" auf dem Neo-Geo das Konzept erfolgreich auf. Anfangs ist das Modul ein rares Sammlerstück.

1993

1994 – Die Sony Playstation und der Sega Saturn erscheinen in Japan.

1995



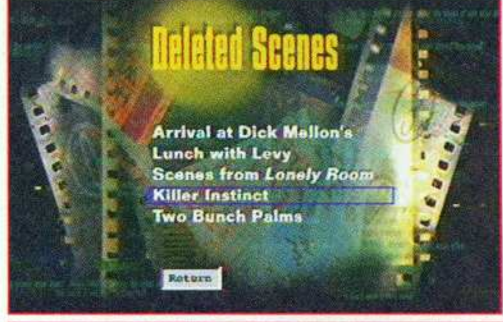
DAS ENDE VON VHS UND LASERDISK?

DIE DIGITALE D



DVD ist da – auch wenn es in Deutschland kaum einer bemerkt hat. Mit Blick auf die USA beleuchten wir das neue Speicher-Medium: Traum oder Alptraum aller Film-Freaks und Audio-Highender?

In unserem Juni-Editorial haben wir das DVD-Szenario in Deutschland bereits analysiert – die DVD-Premiere im Frühjahr war an Peinlichkeit kaum zu überbieten. Und an dieser Situation hat leider auch die Funkausstellung in Berlin nur wenig geändert. Durften wir vor Monaten noch hoffen, daß die Film-Industrie die IFA nutzt, um DVD mit Mut und Engagement in Deutschland einzuführen, lesen sich die aktuellen Statements der Hardware- und Software-Verantwortlichen wie ein Zwiegespräch zwischen Kohl und Lafontaine: Während die Player zaghaft und überteuert für etwa 1.300 Mark auf den Markt kommen, blockieren die Spielfilm-Anbieter auf breiter Front. Lediglich Eurovideo veröffentlicht im Herbst einen interessanten Kinohit (Das Boot – Director's Cut). Alle wichtigen Film-Majors verweisen auf Frühjahr '98 – nicht zuletzt wegen des unsäglichen Streits über den Audio-Standard. Sah es vor kurzem noch so aus, als würde sich die Vernunft durchsetzen und auch die Europa-DVDs Dolby Digital (AC-3) als Digital-Surround-Standard nutzen, hat nun MPEG-2-Audio die Nase vorn – Philips lockt die Film-Majors mit günstigen Lizenzgebühren und kostenlosem Mastering. Das normale Stereo- bzw. analoge Dolby-Surround-Signal ist natürlich grundsätzlich auf den DVDs vorhanden.



Einige DVDs bieten mehr Zusatzinfos als Laserdiscs: Oben ein Menü von "The Player", darunter Goodies zu "Leathal Weapon 2".

GO WEST

Angesichts der Null-Bock-Mentalität europäischer Entscheidungsträger schwenken wir unseren Blick mal wieder in die USA, wo DVD im März mit viel Power eingeführt wurde – und sich trotz Widerstand einiger Film-Firmen bereits etabliert hat. Wirft man einen Blick auf die Liste der aktuellen DVD-Software, kann man nicht meckern: Kaum sechs Monate nach dem Start darf der Kunde aus beinahe



DVD-HINTERGRUND

Die digitalen Audio-Formate

Die bisherigen Ton-Formate, bekannt von VHS-Videos und PAL-Laserdiscs, sind bei jeder DVD mit von der Partie: Wenn der Film in Stereo bzw. Dolby Surround abgemischt wurde, könnt Ihr das auch wiedergeben. Die Audio-Revolution ist jedoch Digital-Surround: Hier konkurrieren drei Standards, die zwar gleichzeitig auf DVD Platz finden würden, jedoch aus firmenpolitischen Gründen je nach Land und/oder Film-Major exklusiv eingesetzt werden.

Dolby Digital (AC-3)



Defacto-Standard, der sich bereits auf NTSC-Laserdiscs etabliert hat und bei fast allen US- und Japan-DVDs gespeichert ist. Ob sich AC-3 auch als Europa-Norm durchsetzt, ist leider unwahrscheinlich. Inzwischen gibt es unzählige AC-3-Decoder ab 800 Mark, die das komprimierte Digital-Signal entschlüsseln und auf (5+1)-Lautsprecher verteilen.

MPEG 2 Audio

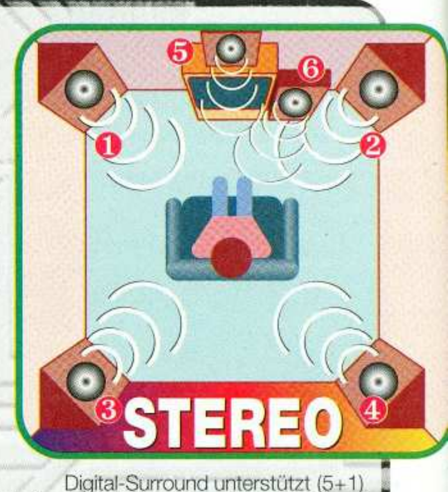


Ein Außenseiter-System, das außerhalb Europas niemanden interessiert. Sah es vor kurzem noch so aus, als würde sich AC-3 in Europa etablieren, hat nun doch Philips ihr MPEG-2-Audio durchgesetzt. MPEG-2-Audio ist technisch mit AC-3 vergleichbar, unterstützt jedoch bis zu (7+1) Lautsprecher. Da noch keine Software existiert, steht ein Hörvergleich zu AC-3 und DTS aus. Momentan gibt's noch nicht einmal MPEG-2-Audio-Decoder. Leider ist es unwahrscheinlich, daß PAL-DVDs AC-3 und MPEG-2-Audio enthalten, da in diesem Fall doppelte Lizenz-Gebühren anfallen.

DTS



Konkurriert auch im Kino mit Dolby Digital und wird in erster Linie von MCA/Universal propagiert. Es gibt einige Laserdiscs mit dem (5+1)-Digital-Ton, aber noch keine DTS-DVD. Für DTS spricht, daß die Audio-Daten weniger komprimiert werden, der Klang deshalb minimal besser als bei Dolby-Digital ist - was man aber bei Filmen kaum hört. Momentan gibt's nur Highend-Decoder ab 2.000 Mark.



Digital-Surround unterstützt (5+1) Audio-Kanäle, die auf der Skizze mit den Ziffern 1 bis 6 gekennzeichnet sind. 1 und 2 bezeichnen die beiden „normalen" Hauptlautsprecher, 3 und 4 die beiden Surround-Kanäle in Stereo, 5 den Zentrumslautsprecher, über den in erster Linie Dialoge erklingen. Der Subwoofer (6) ist für die Wiedergabe der Tieftöne zuständig.



Philips plant zum Frühjahr DVD-Player mit eingebautem MPEG-2-Audio-Decoder

Um den Import ausländischer DVDs zu verhindern, hat das DVD-Konsortium auf Druck der Filmindustrie die Welt in sechs Regionen eingeteilt. Jeder DVD-Player und fast die gesamte Software ist mit Regionalcodes versehen – somit ist gewährleistet, daß z.B. ein amerikanischer DVD-Spieler nur amerikanische DVDs abspielt. Die USA erhielt Regionalcode 1, Deutschland und das restliche Europa Regionalcode 2.



Glücklicherweise wurde auch Japan mit Code 2 bedacht, so daß wir uns mit Japan-DVDs über Wasser halten können solange in Deutschland nichts passiert.

HINTERGRUND

DVD-Technik

Die Abkürzung DVD steht für „Digital Versatile Disc" oder auch „Digital Video Disc": In den Abmessungen mit einer normalen Audio-CD identisch, kann sie jedoch bis zu 25 Mal soviele Daten speichern. Nicht nur, daß auf einer „Ebene" die Daten enger beieinander liegen (siehe Bild), die DVD kann beidseitig auf jeweils zwei Ebenen bespielt werden („Dual Layer"). Benutzt man dann alle diese vier Ebenen, passen 540 Minuten Film auf eine DVD.

Allerdings würde selbst diese Datenfülle von 17 GByte nicht viel nützen, wenn man die digitalisierten Filmbilder nicht drastisch komprimieren könnte. Dies geschieht nach dem MPEG-2-Verfahren und liefert in der Regel hervorragende Ergebnisse ohne sichtbaren Qualitätsverlust gegenüber dem Ausgangsmaterial.

Theoretisch kann man das Speicher-Potential auch exklusiv für hochwertige Audio-Daten verwenden. Die Features einer neuen Super-Audio-CD sind allerdings noch nicht beschlossen und können mit den jetzigen DVD-Playern keinesfalls abgespielt werden.

300 Spielfilmen und Musikvideos wählen – darunter sehr aktuelle Titel als auch interessante Klassiker und Kino-Blockbuster der letzten 15 Jahre. Wenn Ihr einen Blick auf unseren Software-Kasten werft, könnt Ihr ablesen, daß die DVD-Befürworter klar in der Mehrheit sind. Insbesondere Warner, die zum Jahresende an die hundert DVDs im Angebot haben, treibt die neue Technologie aggressiv voran. Aber auch Columbia Tristar, Newline und andere ziehen mit und bringen regelmäßig Neuheiten und remasterte Klassiker heraus. Aus der Blockierer-Front löst sich im Winter MCA/Universal – allerdings mit angezogener Handbremse. Während die meisten Anbieter die Vorzüge der DVD ausschöpfen (siehe Kasten), werden die ersten MCA-DVDs auf Minimal-Niveau verharren – ohne Letterbox und ohne Digital-Surround. Anfang '98 will man dann Letterbox-Versionen mit



DVD-Vielfalt (zumindest auf der IFA): Philips, Thomson, Denon, Sony, Panasonic und Toshiba haben deutsche Player angekündigt.

DTS-Ton nachschieben. Eigentlich ein völliger Blödsinn, denn auf der DVD wäre Platz für alle Bild- und Ton-Normen! CBS/Fox und Paramount ignorieren das neue Speichermedium; Disney bzw. Buena Vista haben vor wenigen Tagen bekanntgegeben, daß sie zur Jahreswende erste DVDs anbieten – zunächst Live-Action-Titel, später auch ihre Zeichentrick-Hits.

GO EAST

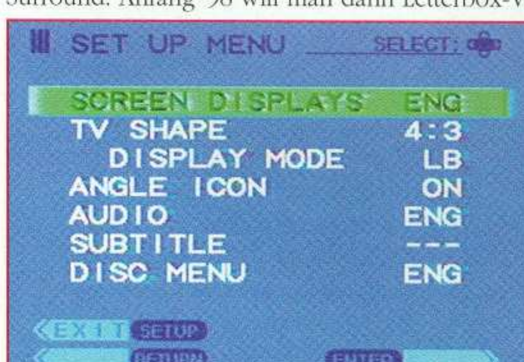
Auch ein Blick nach Japan kann nie schaden: Im Gegensatz zu den US-DVDs, die unter Regionalcode 1 laufen, arbeiten Japan-DVDs nach Code 2 (siehe Randtext). Wer also einen deutschen Player hat, der NTSC-Signale versteht, greift auf Fernost-Importe zurück. Leider ist die Auswahl an Japan-DVDs nicht ganz so üppig wie in den USA; auch der Preis liegt mit knapp 80 Mark etwa 30 Mark über dem US-Niveau. Dafür bieten die meisten Mainstream-Titel japanische und englische Audio-Tracks – in der überwiegenden Zahl sogar mit Dolby-Digital-Sound.

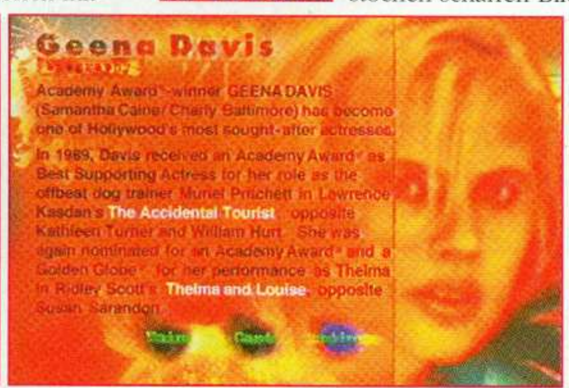
BILD-QUALITÄT

Wer angesichts von DVD an die glücklose Video-CD denkt, sollte einen internen Reset machen: Qualitativ liegen Welten zwischen der Bildqualität einer DVD und einer Video-CD, auch



der Unterschied zwischen VHS-Video und DVD ist gigantisch. Einzig die analoge Laserdisc schlägt sich im Optik-Vergleich tapfer, zieht aber dennoch den Kürzeren. Selbst wenn wir die 16:9-Option mit den zusätzlichen Bildzeilen außen vor lassen, überzeugt die Masse der US-DVDs mit einem meist gestochen scharfen Bild ohne Farbrauschen. So







Ganz links seht Ihr das Setup-Menü eines Toshiba-DVD-Players, in dem Ihr u.a. das Bildformat (4:3 und 16:9) einstellt. Rechts daneben eines von vielen "Info-Blättern" zu Geena Davis (Tödliche Weihnachten), die fast alle DVD-Filme zu den Hauptdarstellern, Regisseur und Produzent bieten. Ganz rechts die Anwahl von bestimmten Film-Szenen.

DVD-HINTERGRUND

Zusatznutzen der DVD

1) Mehrere Sprachen und Untertitel

Wenn gewünscht, speichert die DVD bis zu acht Sprachen und 32 verschiedene Untertitel, die auf Knopfdruck durchgeschaltet werden. Japan-DVDs bieten meist japanische und englische, US-DVDs englische und französische Sprache sowie spanische Untertitel.

2) Digital-Surround

Näheres dazu in dem Audio-Kasten. Theoretisch bietet die DVD Platz für alle drei Digital-Surround-Formate, außerhalb Europas hat sich Dolby-Digital/AC-3 durchgesetzt. Im Vergleich zu herkömmlichem Surround klingen die Digital-Soundtracks wie ein CD-Player gegen einen Mono-Kassettenrecorder aus den Siebzigern. Einmal gehört, will man es nicht mehr missen! Achtung: Zum Abspielen sind spezielle Decoder erforderlich.

3) Hintergrund-Informationen

Die meisten US-DVDs haben ein Menü, in dem Ihr auf mehreren „Bildschirm-Seiten" Infos über die Stars und deren Filme lest. Auch sind Anekdoten über die Entstehung des jeweiligen Films gespeichert und mit Illustrationen aufgelockert. Zudem finden meist ein oder zwei Trailer und ein Hinweis auf kommende DVDs Platz. Theoretisch ist noch mehr möglich, die aktuellen Features sind aber schon beachtlich und eine nette Zugabe.

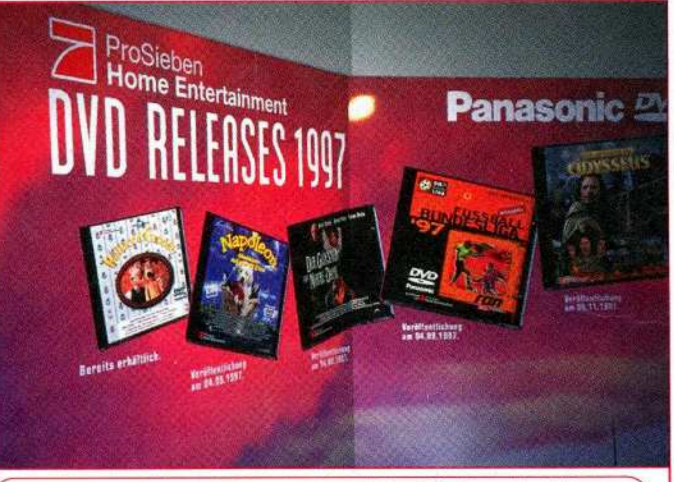
4) Sammler-Editionen

Laserdisc-Freunde schätzen die „Collector's Edition" ihrer Lieblingsfilme und zahlen dafür bis zu 250 Mark. Mittlerweile gibt es die ersten Spezial-DVDs in den USA, die ähnliche Features bieten, aber nur 50 Mark kosten. So überrascht die „Player"-DVD mit einem Online-Kommentar von Regisseur Altman, der auf einer separaten Tonspur gespeichert ist. Außerdem können wir uns Szenen ansehen, die im Original-Kinofilm rausgeschnitten wurden. Weiterhin gibt es DVDs mit halbstündigen Hintergrundberichten zum Thema (Michael Collins: Freiheitskampf der Iren) und ähnliche Goodies.

5) Vollbild, Letterbox & 16:9

Die meisten Warner-Titel sind auf einer Seite im „beschnittenen" 4:3-Format, auf der anderen Seite im Original-Kino-Format gespeichert (2,35 zu 1 oder 1,85 zu 1). Andere Anbieter wie Columbia Tristar konzentrieren sich auf die Letterbox-Version. Außerdem sind etwa die Hälfte der US-DVDs für 16:9-Fernseher vorbereitet, sprich: Sie liefern mehr Zeilen und sorgen dementsprechend für ein schärferes Bild.

sieht z.B. der „Total Recall"-Vorspann mit der großen blutroten Fläche auf DVD dramatisch besser aus als auf Laserdisc, die ihr Farbrauschen der analogen Technik verdankt. Normalerweise gilt: Je neuer der Film, desto besser das Ausgangsmaterial, desto größer der Vorsprung der DVD gegenüber der Laserdisc. Ist das Film-Material alt und „unrein", kann es mit den MPEG-2-Komprimierungs-Algorithmen Probleme geben. Eine große, einfarbige Fläche wird dann nicht auf wenige Bytes „gestaucht", sondern aufgrund von Farbrauschen als komplexes Bild mit vielen Farbtönen gespeichert und braucht entsprechend viele Bytes. Und je komplexer die Bildinformationen, desto größer die sichtbaren Auswirkungen der digitalen Komprimierung – bis hin zur gefürchteten Klötzchen-Bildung wie bei der Video-CD. Aber keine Angst: Wir haben uns dreißig US- und Japan-DVDs angesehen (mit Filmen von 1983 bis 1997) und dabei keine einzige DVD gefunden, die schlechter als die Laserdisc-Version wäre. Allerdings beziehen wir uns auf professionell gemasterte DVDs der großen Anbieter, bei Low-Budget-DVDs kann auch Klötzchen-Müll dabei sein. Nichtsdestotrotz haben wir auch mit fanatischen Laserdisc-Anhängern gesprochen, die ihr System bis auf's Messer verteidigen. Welche Erfahrung man macht, hängt sicher auch von dem eingesetzten Equipment ab. So sind DVDs wesentlich schmutzempfindlicher als CDs, auch manche DVD-Player der ersten Generation haben mit der Fehlerkorrektur und einigen Features Probleme. Allerdings sind die Ausfälle relativ gering (bedenkt man die kurze Lebenszeit der neuen Technik) und in den USA erscheinen bereits Player der Generation 2.



Schreck, laß nach: Panasonic und Pro 7 fördern die DVD, aber mit diesen Titeln erobert man keinen Massenmarkt.

WIR MACHEN MIT
Warner
Batman & Robin, Twister
Columbia Tristar
Men in Black, Cliffhanger
MGM/UA
Golden Eye, Rocky
New Line
Tödliche Weihnachten, Mortal Kombat
MCA/Universal
Jurassic Park, Zurück in die Zukunft
Image
Terminator, Robocop 1-3
Live
Total Recall, Terminator 2
Republic
Bound, Highlander 1-2
Philips/Polygram
Dead Man Walking, Ghost in the Shell
HBO
Turbulance
Sony Music
Michael Jackson, Gloria Estefan
Disney/Buena Vista/Hollywood
Toy Story, The Rock

WIR BLEIBEN DRAUSSEN
CBS/Fox
Die Hard, Star Wars
Paramount
Star Trek, Braveheart

DVD-AUSBLICK

DVD-ROM

Im PC-Bereich wird sich die DVD schneller durchsetzen als im Video-Segment – ausnahmsweise gilt das auch für Deutschland. Die meisten Computer-Anbieter haben DVD-ROMs als CD-ROM-Ersatz bereits im Angebot, die Preise liegen um die 1000 Mark. Allerdings rechnen wir damit, daß spätestens im Herbst '98 DVD-ROMs für unter 500 Mark über den Ladentisch gehen. Kurz vor der Jahrtausendwende wird die DVD die CD als primäres Speichermedium abgelöst haben.

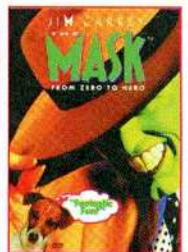
Software-Anbieter liefern bereits erste DVD-ROMs aus, haben aber noch keine aufsehenerregende Exklusiv-Entwicklung für das neue Speichermedium parat. So bietet Topware nach einer umfangreichen Software-Sammlung ("Gold 3") nun eine aufgepeppte DVD-Edition von "D-Sat" an. Wer schon immer hochauflösende Satellitenfotos von Deutschland beäugen wollte, investiert faire 50 Mark. Wahrscheinlich wird es bis Ende '98 darauf hinauslaufen, daß insbesondere Spiele-Hersteller ihre Neuheiten wahlweise auf mehreren CD-ROMs oder einer DVD mit zusätzlichen Goodies anbieten.

DVD-AUSBLICK

DVD-Konsolen? Nein, danke!

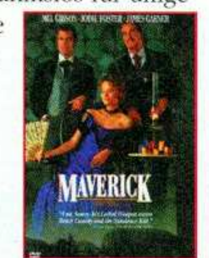
Normalerweise müßte man annehmen, daß die nächste Generation von Konsolen mit DVD-Technik arbeitet. Allerdings übernimmt bei Videospielen zunehmend die Wiederbeschreibbarkeit des Speichermediums eine wichtige Rolle - und dies bietet der CD-Nachfolger (noch) nicht. Nintendo hat sich mit dem 64DD bereits auf eine Spezialdiskette festgelegt, die zwar relativ wenige MBytes, aber die Hälfte davon in wiederbeschreibbarer Form zur Verfügung stellt. Auch Sony wird bei der Playstation 2 keine DVD-Technik verwenden, sondern greift auf die hausinterne Mini-Disc zurück, die ebenfalls wiederbeschreibbar ist. Einzig Sega bleibt der Laser-Technologie treu, wird aber aus Kostengründen ihr 64-Bit-System "Black Belt" mit herkömmlichem CD-Laufwerk ausstatten. So bleibt unter dem Strich stehen, daß DVD auch spielebezogen viele Vorteile gegenüber der CD hat, die Hersteller jedoch in eine andere Richtung tendieren: Ohne wiederbeschreibbares Element ist eine Konsole für das Online/Download-Zeitalter nach dem Jahr 2.000 nicht gewappnet!

FAZIT: KAUFEN!



Im Gegensatz zu vielen anderen Neuerungen in der Unterhaltungselektronik macht die DVD Sinn: Laserdiscs sind zwar ein treuer Begleiter eingefleischter Film-Fans, doch über den Status von Freak-Ware kam und kommt die Analog-Scheibe nicht hinaus. Dafür ist sie einfach zu teuer, wenngleich die Auswahl an NTSC-Laserdiscs überragend ist.

Die Vorteile der DVD sind in der Masse nicht zu schlagen: Nicht nur, daß die Software in den USA ausnahmslos für umgerechnet 40 bis 60 Mark zu haben ist, auch die technischen Innovationen überzeugen. Mehrere Sprachen, Untertitel, Digital-Surround und das schiere Fassungsvermögen heben DVD auf ein anderes Niveau. Über die Bildqualität mag man sich lange streiten: Wer heute noch Analog-Platten der CD vorzieht, der mag auch Laserdiscs als „reineres" Speichermedium ansehen. Die breite Masse (und wohlgemerkt auch die Film-Freaks der MAN!AC-Redaktion) sind von Bild- und Tonqualität überzeugt. Und als Krönung gibt's Hintergrund-Infos und sogar Sammleredition zum Schonkost-Preis. Einzig die weinerliche Haltung von einigen wenigen Film-Majors und die wohlbekannte europäische Verzögerungstaktik versalzen die Suppe. Unser Tip: Laserdisc-Player für besondere Filme behalten und für den Mainstream-Genuß auf DVD umsteigen – am besten mit der US-Version, denn da steht der Audio-Standard und es gibt preiswerte Digital-Decoder. Liebhaber von deutschsprachigen Filmen müssen sich bis 1998 gedulden und auf die Einsicht europäischer Produkt-Manager und Vorstände hoffen. Doch selbst mit der Verspätung wird der Siegeszug der DVD mittelfristig nicht aufzuhalten sein. *mg*



Panasonics DVD-100 war der erste deutsche Player. Er wurde mit "12 Monkeys" ausgeliefert.

Wer sich jetzt für einen Import-Player entscheidet, kann diesen bei verschiedenen Händlern kaufen. Ähnlich wie bei Videospielen gibt es spezialisierte Fachgeschäfte, die Hard- und Software schnell und zuverlässig besorgen. So bietet z.B. der Lasermedia-Versand in Siegburg (Tel.: 02241/ 380168, Martin Peters) etliche Import-DVDs an. Internet-Nutzer surfen zu http://members.aol.com/lasermed Mittlerweile werden auch Umbauten angeboten, die den Ländercode des DVD-Players neutralisieren. Allerdings sind die Kosten mit rund 600 Mark relativ hoch, ein neuer „Code free"-Player ist nicht unter 2.000 Mark zu haben. Interessenten wenden sich an Cinematrix/Audio Company (Tel.: 02408/7685).

HINTERGRUND

So haben wir getestet

Für die Analyse der DVD-Qualitäten und den Vergleich mit der Laserdisc standen uns ein Toshiba 3006 NTSC DVD-Player sowie ein Pionier CLD 925D PAL/NTSC Laserdisc-Player zur Verfügung. Beide wurden über S-Video an einen Philips 100-Hz-Fernseher und an einen Sony VPL 400 16:9-LCD-Projektor angeschlossen. Weiterhin stand uns ein Onkyo 939 THX/Dolby-Digital-Receiver und ein hochwertiges Infinity-Boxen-System zur Verfügung: Alles in allem ein Heimkino für etwa 30.000 Mark.





Liebe Second-Hand-Freunde, ich weiß nicht, wie einige von Euch auf die Idee gekommen sind, ihren Coupon um das Fünfmarkstück zu falten und das ganze mit Klebstoff zusammenzupappen. Eines steht jedenfalls fest: Wenn ich den Knoten zerrupft habe, ist von Eurer Anzeige nicht mehr viel übrig! Im Zuge der Briefmarken- und Porto-Reform haben wir übrigens beschlossen, die Bearbeitungsgebühr auf 5.50 Mark zu erhöhen. Mit den neuen Briefmarken zu 1.10 sollte dies aber kein Problem sein... Bis dann, Euer Olli.

SUCHE

NINTENDO

Tausche & kaufe Spiele für SNES, PSX, N64 & Saturn, auch Sammlungen mit Konsole. Suche auch div. PC-Spiele. Tel. 04774/991104 (Rainer)

N64-Spiele, zahle bis zu 40 DM pro Spiel. Tel. 06227/62329

Rampart, Shadowrun, Syndicate, Zelda, Ballerspiel, The Lost Vikings, K.Arthur's Wold, Powermonger, Mega-Lo-Mania, Sim Ant, Populous1+2, Prince of Persia, Knights of the Round, Ballerspiel, alle nur Pal! Tel. 06431/3553

Neuheiten & Konsolen mit Spielesammlungen für N64, SNES, NES, GB & Sony PSX. Suche insbesondere: Warcraft2, ISS64, Swagman u.v.a. mehr. Tel. 0641/970436 (Monika)

Tausche & kaufe Spiele für SNES, PSX, N64 & Saturn, auch Sammlungen mit Konsole. Suche auch div. PC-Spiele. Tel. 04774/991104 (Rainer)

Stop! **Suche für N64** Goldeneye, MRC, Starfox und vieles mehr! Suche für PS Resident Evil oder RE D-Cut! Anzeige gilt länger! Suche auch Zubehör (Jolt-Pak). Tausche auch, ruft an! Tel. 05232/86159 (Thomas)

Dringend **Game Boy + Spiele**! Suche auch ISS64 (Pal), Egoshooter64 und Wargods (beide us). Tel. 003280/548281 (Sa & So, Belgien)

N64-Konsole (us) + Zubehör, suche für PSX Descent2 (us). Verkaufe Atari Jaguar (us) + 2 Pads + T2000 + Def2000 + Super Burnout komplettt VB200 DM. Tel. 0172/2839951

Konsolen + Spielesammlungen für PSX, Saturn & N64, auch für 16-Bit alles anbieten! Verkaufe + tausche auch Spiele für PSX, Saturn, N64, MD & SNES. Habe ca. 30 Spiele je Konsole. Tel. 06253/21626

Immer **Spiele für SNES, NES, GB & Sega Mega Drive.** Schickt bitte Eure Angebote an: Annika Franke, Am Nußberger Pfad 2, 50827 Köln.

Stop! **Suche für N64** Goldeneye, MRC, Starfox und vieles mehr! Suche für PS Resident Evil oder RE D-Cut! Anzeige gilt länger! Suche auch Zubehör (Jolt-Pak). Tausche auch, ruft an! Tel. 05232/86159 (Thomas)

PLAYSTATION

Komplettlösung zum finalen Egoshooter, entweder Lösungsheft oder Abdruck aus Zeitschrift in Deutsch. Gunia, Kursdorfer Weg2, 04205 Leipzig.

Aktuelle Games und Konsolen für PSX (Pal). Ich zahle bis 50 DM pro Spiel & kaufe auch große Sammlungen. Meldet Euch unter: Tel./Fax 02351/82649

Günstig Sony PS & Spiel, Game Boy & Spiele, Nintendo64 & Spiele, kaufe auch komplette Sammlungen oder einzeln. Auch NES + Spiele gesucht, Angebote erwünscht unter: Tel. 0561/8701586 (Monika)

Lösung für Final Fantasy7, wie die Hauptperson des Spiels am Anfang der 2. CD aus der Irrenanstalt herauskommt. Benjamin Sabelek, Röhlinghauserstr. 76, 44651 Herne.

Achtung! Suche **(fast) alles für PSX, N64, SNES** u.s.w. Konsolen + Spielesammlungen + Neuheiten + Zubehör. Meldet Euch bitte unter: Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Tauschpartner für PS & N64, nur Pal-Spiele! Habe und suche neuere Games, habe z.B. Rage Racer, Porsche Challange, Mario Kart64, Waverace64 u.s.w. Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

Tomb Raider für Playstation bis 50 DM. Tel. 05828/1057 (Sebastian Kassmann)

Playstation & Games (Pal), technisch und optisch voll ok. Auch ganze Sammlungen, Angebote an: Peter Grebenteuch, Kölledaerstr.40, 99610 Sömmerda. Tel. 03634/38495

Playstation + 8 Spiele, nur im Tausch gegen Saturn + 19 Spiele + Demo-CD's + Lightgun. Verkaufe auch einzeln, Preis VB. Tel. 05563/469 (ab 17 Uhr, Arni)

Playstation-Spiele & Nintendo64, alles anbieten an: Andreas Steinbach, Senftenberger Ring 52a, 13435 Berlin.

SONSTIGES

Video Games 1/95 bis Letztausgabe & Erstausgabe des Official UK Playstation-Magazines. Tel. 07541/4981 (Jens)

Saturn-Spiele: Torico, Enemy Zero, Manx TT, Thunderforce5, Virtual On, Fighting Vipers, zahle gut! Tel. 02157/4655 (Maik)

Dringend für Turbo Duo: Arcade CD, Ginga, Fukei & Densetsu Sapphire. Zahle sehr gut. Suche auch noch die Platine Warth Operation Thunderstorm von Capcom. Tel. 07164/5189 (ab 21 Uhr)

Philips G7400-Konsole sowie Spiele für Philips G700, Vectrex, Colecovision, Atari 2600 u.a. Oldies. Suche auch Nintendo Game & Watch LCD-Spiele. Tel. 02156/77827

(Ver)kaufe Spiele, besonders RPG's, für PSX, N64, SNES, GB, Sega Systeme, PC-Engine, NES, Turbo Grafx und andere Konsolen. Tel. 08678/8852 (Stefan) oder Tel. 08678/1086 (ab 18 Uhr, Richard)

Junger Strafgefangener sucht **N64 + 3 Spiele** im Tausch gegen MD2 + 3 Spiele und etwas Bares hinzu oder auch Männerfreundschaft mit mir (M, 35 Jahre, sehr groß und schlank!). Bitte Rückporto beilegen, Foto wäre nett. Andrew Lenz, Ziegenmarkt 10, 38300 Wolfenbüttel, Justizvollzugsanstalt.

(Ver)kaufe alles für GB, N64, NES, GG, SNES, Playstation & MD. Zahle z.B. für NES-, GB- & MD-Spiele 10 DM, für PSX- & SNES-Spiele bis 30 DM. Tel. 05621/2231

Playstation oder N64 mit Spielen, suche auch andere Konsolen und Spiele, z.B. Game Boy, Game Gear, Mega Drive, Super Nintendo, NES, Mega Drive & Saturn. Auch ganze Sammlungen, ruft an: Tel./Fax 05543/592

Kaufe **Spielesammlungen**, möglichst Pal-Spiele & -Konsolen: GB, SNES, Playstation. Außerdem Nintendo- & Master-System-Spiele für 10-20 DM, nur mit Verpackung und Anleitung. Tel. 03634/38495 (Peter Grebenteuch)

Tausche und kaufe **Automatenplatinen**, suche Spiele und Zubehör (Hardware) für Turbo Duo, PC-Engine, CBS-Colecovision, Vectrex, Atari VCS, 3DO & Neo Geo. Tel./Fax 04551/83490 (ab 18 Uhr)

(Ver)kaufe ständig **Spiele, Konsolen und Zubehör** für Sony PS, N64, SNES, MD und GB. Zahle Höchstpreise, auch für ältere Spiele. Traut Euch und ruft an: Tel. 09603/1764 oder Tel. 0172/9792398 (Chris)

Dringend **original japanische Spiele** für Super Famicom, Mega Drive, PC-Engine (Cards & CDs), Saturn, PSX u.s.w. Zahle Neupreis! Schickt Eure Listen an: Karl Markus, Unterfreundorf 3, 94327 Bogen.

Dringend **Turbo Duo-Konsole** (jp/us/Umbau egal)! Zahle sogar Neupreis 1000 DM! Schreibt an: Karl Markus, Unterfreundorf 3, 94327 Bogen. Tel. 09962/1607

(Ver)kaufe & tausche Spiele und Konsolen für alle möglichen Systeme, kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Habe noch Spiele für PC-Engine, VCS, 7800, Coleco u.s.w. Tel. 089/1403732

VERKAUFE

NINTENDO

SNES-Spiele: Mystic Quest 35 DM, Lost Vikings 40 DM, Super Mario World 30 DM, Pitfall 40 DM, Blackhawk 40 DM, Prince of Persia us 20 DM. PSX-Games: Discworld dt & engl. je 50 DM. PC-Spiele: Space Jam 40 DM, Shadow of Comet 20 DM. Tel. 07732/972716

N64 Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips und Super Mario64-120 Sterne-Lösung. Din-A5-Heft, nur 15 DM inkl. Porto, Nachnahme + 6 DM. Christian Dahl, Aus den Sandbergen 5, 21377 Lüneburg.

SNES Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips u.s.w. für über 130 Spiele. Din-A5-Heft, nur 15 DM inkl. Porto, Nachnahme + 6 DM. Christian Dahl, Aus den Sandbergen 5, 21377 Lüneburg.

(Ver)kaufe & tausche Spiele für N64, habe z.B. Starfox, Egoshooter, Exen, MRC, ISS64 u.s.w. Suche günstige Playstation + Spiele. Tel. 0351/2753776 (Jörg)

SNES-Spiele: Madden95, Starwing, Asterix & Obelix, NHL94 u.s.w. Suche Wintersports! Verkaufe außerdem mehrere Playstation-Spiele, Preis VHS. Tel. 0441/202171 (ab 12 Uhr, Peter)

Pilotwings 60 DM oder Tausch gegen C&C (PSX) + Memory Card oder MAN!AC 12/94 oder PSX-Linkkabel. Tel. 030/4448359 (Raul)

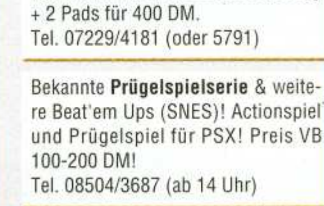
N64-Spiele, Memory Cards, Adapter, Kabel und Rumble Paks zu günstigen Preisen. Eventuell auch Tausch möglich. Tel./Fax 030/3312204

SNES + 5 Games (Secret of Mana, All Stars, Superstar Soccer Deluxe, Yoshi's Island & Rise of the Robots) + 2 Pads für 400 DM. Tel. 07229/4181 (oder 5791)

Bekannte **Prügelspielserie** & weitere Beat'em Ups (SNES)! Actionspiel und Prügelspiel für PSX! Preis VB 100-200 DM! Tel. 08504/3687 (ab 14 Uhr)

SNES-Spiele Pac Man2, Bubsy, Cool Spot, Tiny Toons, Krustys Funhouse, The Flintstones & Streetfighter2 für je 54 DM. Tel. 08725/910091

Wargods us, Egoshooter us, Blast Corps us je 100 DM. Shadow of the Empire us 90 DM, Super Mario64 us 70 DM, Fighting Vipers (Saturn) jp 60 DM, alle inkl. Porto. Tel. 07807/955430 (Andreas)



Capcoms Prügelautomat "Knights of the Round" (1992) wurde 1994 für das Super Nintendo umgesetzt. Eine Handvoll Special-Moves und Combos sorgen für ausreichend Kampfästhetik, der mittelalterliche Horizontal-Scroller spielt sich auf einem 50-Hz-System jedoch ziemlich träge. Wir empfehlen deshalb eine schnelle Import-Konsole.

SNES-Spiele: Asterix 40 DM, Asterix & Obelix 50 DM, Indiana Jones + Paßwörter 50 DM, Preise VB. Tel. 09394/2172 (18-21 Uhr, Ulf Leuze)

Waverace64 60 DM, SotE 90 DM, edles Prügelspiel 100 DM oder alles zusammen für 230 DM! Tel. 0221/7088013 (Di & Fr ab 18 Uhr, Köln)

N64-Spiele: Turok us 140 DM, Blastcorps jp 120 DM, Mario us 80 DM, Starfox64 jp + Rumble Pak 160 DM. Tel. 07223/24864 (Christian)

N64 us + RGB-Umbau + Memory Card Plus + Turok + Mario64 für 550 DM oder Tausch gegen Saturn + Games. Handle noch mit PS- & N64-Games, habe auch ein SNES-Rollenspiel, suche günstig Seikendensetsu V3 jp. Tel. 07947/7977

6 SNES-Spiele 300 DM. Tel. 0731/266742

Nintendo **Virtual Boy us + 9 Spiele** 350 DM oder Tausch gegen N64-Spiele: Mario Kart64, Egoshooter & goldiges Prügelspiel! Verkaufe für SNES: Prügelspiel, Preis VB. Tel. 05121/510446 (bis 20 Uhr AB, Marc)

Nintendo64 Pal + 2 Pads + 2 Memory Cards + 2 Spiele (Mario64 & Waverace64), nur komplett für 550 DM. Tel. 02271/66337 (Igor)

NES + 8 Spiele + 2 Pads 200 DM VB oder Tausch gegen Rebel Assault2 für PS und Destruction Derby2 für PS! Verkaufe Toshinden (PS) für 40 DM! Christian Seils, Dahlienweg 17, 40468 Düsseldorf. Tel. 0211/4180813

N64-Spiele: Turok 99 DM, SotE 89 DM, Waverace 69 DM. Alle Spiele Pal, zusammen für nur 260 DM inkl. Porto + NN. Tel. 02433/86236 (Gregor)

N64 Pal + 2 Spiele + Memory Card Plus (2 Monate alt, engl. Pal-Versionen von Turok und International Superstar Soccer64), zusammen für VB 500 DM, ich wiederhole VB! Tel. 02832/7692 (Artur)

Turok 80 DM. SNES-Spiele: Parodius, Pitfall, Earthworm Jim, DKC2, Yoshi's Island inkl. Verpackung & Anleitung + 2 Spieleberater, alles zusammen 200 DM VB. Auch einzeln auf Anfrage, evtl. Tausch: Turok gegen Mario Kart64! Tel. 06402/9791 (Sascha)

SNES + 21 Spiele (u.a. Mario All Stars, Megaman X3) + funktionstüchtiges (leicht beschädigtes) Pad + Propad. Spiele in Topzustand und Pal, zusammen für nur 550 DM. Tel. 030/9323700 (ab 15 Uhr, Ingo)

N64 + Memory Card + Turok, alles Pal und top gepflegt, komplett für nur 330 DM. Tel. 02931/13350

SNES + 3 Pads + Universaladapter + Multiadapter + 10 Spiele (Mario Paint + Maus, Judge Dredd, Radjam, Loney Tunes Basketball u.s.w.) für nur 400 DM. Tel. 040/7124285 (Rafael)

Hexen64 us 100 DM. Gunther Otto, Sonnenstr.1, 79104 Freiburg.

Rollenspieler aufgepaßt: Verkaufe **SNES us** + Final Fantasy3 + Chrono Trigger + Ogre Battle + Secret of Mana (alle us) für VB 400 DM. Alles in Topzustand. Tel. 05541/4439 (Johannes)

Nintendo64 + Waverace + Mario inkl. Lösungsbuch + 2 Pads + 1MB Memory Card + RF-Modulator, habe auch noch 9 Monate Garantie auf alles, für schlappe 425 DM statt NP 675 DM. Verkaufe auch einzeln. Tel. 0421/271896 (Alex)

NES + 2 Pads + Joystick + Spieleberater + 7 Spiele (Golf, Tennis, Chip & Chap, Ice Climber, SMB2, Turtles, World Cup) für 200 DM. GB-Spiele: Zelda 40 DM, Tiny Toons 20 DM, Spieleberater 10 DM. Tel. 06206/55279

SEGA

Saturn Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips u.s.w. für über 100 Spiele. Din-A5-Heft, nur 15 DM inkl. Porto, Nachnahme + 6 DM. Christian Dahl, Aus den Sandbergen 5, 21377 Lüneburg.

Saturn + 2 Pads + Universaladapter + FF3 + VF2 + Mystaria + Christmas Nights, alles 100% ok inkl. Verpackung für 150-200 DM. Für Playstation: 2 Pads + 2 Memory Cards + 7 Spiele (z.B. Tekken2, Resident Evil) us/jp/dt für 150 DM. Tel. 02203/83632 (ab 16 Uhr, Jakob)

Sega Master System2 + 5 Spiele + Zubehör für ca. 200-250 DM. Tel. 02661/40036 (ab 18 Uhr, Anja)

Sega-Spiele Nights, Panzer Dragoon2, Exhumed, Story of Thor2, Virtua Fighter2 für 50 DM. Tel. 04531/82488

Saturn jp + Adapter + Games (jp: Nights + Pad, Sega Rally, Daytona, Fighting Vipers, Ballerspiel, Virtua Fighter + Remix, Panzer Dragoon. us: Legend of Oasis, Panzer Dragoon2) für 550 DM. Tel. 06002/5640

Sega Master System + 2 Pads + 25 Spiele (z.B. Sonic1+2, Sonic Spinball, Sonic Chaos, Columns, GP Raider, Dschungelbuch, Alien3, Flash), Preis VS. Tel. 05832/6495 (ab 18 Uhr)

Saturn-Spiele: Soviet Strike 40 DM, Andretti Racing 40 DM, Shellshock 30 DM, Guardian Heroes 30 DM, Clockwork Knight (oem) 15 DM, Virtual Hydline 20 DM, Fifa Soccer96 30 DM, Olympic Soccer 40 DM, Battle Arena Toshinden 35 DM, Robotica 30 DM, Cyber Speedway 30 DM, WWF Arcade 35 DM, Skeleton Warriors 35 DM, Sim City 35 DM, Actionspiel 35 DM, alle Spiele originalverpackt. Tel. 0172/6518238 (Mo-Do ab 18 Uhr)

Saturn-Games: A. King dt 50 DM, Bug us 35 DM, Gun Griffon us 50 DM, Thunderhawk2 dt 45 DM, V. Hunter jp 35 DM, Worms dt 45 DM. Playstation-Spiele: TSD2 jp 35 DM, M. Carpet dt 40 DM, S. Gladiators jp 50 DM, Rayman dt 30 DM. Tel. 02246/5735

Saturn-Spiele: Worldwide Soccer97, International Victory Goal, Panzer Dragoon1+2, Rayman, Daytona, Myst, Thunderhawk, Digital Pinball, Virtua Fighter2, Bust a Move, Magic Carpet je 40 DM. Tel. 09443/3807

Saturn + 7 Spiele (z.B. 2 Ballerspiele, Worms, Shinobi X) + Sega Gun + 2 Pads, originalverpackt, 4 Monate alt im 1A-Zustand, Preis VB. Suche Neo Geo-Spiele, z.B. Ninja Commando, Robo Army, Samurai Shodown2. Habe 30 Spiele zum Verkauf, verkaufe Musik-CDs wie Bravo Hits, Techno, Rave u.s.w. Tel. 08431/41991 (oder 2564)

Saturn + 2 Pads + 2 Lenkräder + 2 Boards + Video Card + Action Replay + Memory Card + 6-Spieleradapter + Gun + 12 Spiele (Sega Rally, Daytona CCE, Ballerspiel, Sim City, Thunderhawk2 u.s.w.) für 1200 DM. Tel. 0531/2621442

Saturn-Games: Sega Rally, Vampire Hunter, Virtua Fighter2, Virtua Fighter Kids zu günstigen Preisen. Playstation: Cyberia 30 DM. Tel. 02772/61750

Saturn + 2 Pads + Action Replay + MPEG-Karte + Video CD + 9 Spiele (z.B. Virtua Fighter2, Exhumed, X-Men, Street Racer, Need for Speed, Wipeout, Shellshock, D-Pinball) für VB 750 DM. Tel. 07467/1462 (Andrè)

Saturn-Games: A. King dt 50 DM, Bug us 35 DM, Gun Griffon us 50 DM, Thunderhawk2 dt 45 DM, V. Hunter jp 35 DM, Worms dt 45 DM. Playstation-Spiele: TSD2 jp 35 DM, M. Carpet dt 40 DM, S. Gladiators jp 50 DM, Rayman dt 30 DM. Tel. 02246/5735

Saturn-Spiele: Discworld 50 DM, Story of Thor2 60 DM, Guardian Heroes 40 DM, Streetfighter 50 DM, Mystaria 50 DM, Shining Wisdom 40 DM, Nights + X-Mas 65 DM. Tel. 0375/2049546 (ab 16 Uhr, Marcel)

Shining the Holy Ark 70 DM, Command & Conquer, Exhumed, NBA Live97, VF2 je 50 DM. Daytona USA 30 DM. Tel. 03672/350256

Saturn + 8 Superspiele + Pad + Gun, Preis VB. Suche Wayne Gretzky 3D-Hockey für N64! Tel. 069/494116 (Patrick)

PLAYSTATION

Crash Bandicoot 40 DM, Tunnel B1 40 DM, Alone in the Dark2 30 DM, Thunderhawk2 20 DM. Suche Chessmaster 3D! Hermann Grimm, Im Rosshimmel 13, 6900 Bregenz, Österreich.

Playstation Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips u.s.w. für über 200 Spiele. Din-A5-Heft, nur 15 DM inkl. Porto, Nachnahme + 6 DM. Christian Dahl, Aus den Sandbergen 5, 21377 Lüneburg.

Playstation-Action Replay-Heft mit Codes für über 170 Spiele. Din-A5-Heft, nur 15 DM inkl. Porto, Nachnahme + 6 DM. Christian Dahl, Aus den Sandbergen 5, 21377 Lüneburg.

Tausche & verkaufe Need for Speed, DD2, Blazing Dragons, Suikoden, X-Com, Tekken1-2, Legacy of Kain, Road Rash, Tomb Raider, Aquanauts Holiday. Robert Klose, Halweg33, 45527 Hattingen. Tel. 02324/32743

PS-Spiele: NBA Live97, Formel1 je 50 DM. Ziemlich brutales Game, RR Revolution je 45 DM. Thunderhawk2 40 DM. Alle 100% ok und Pal. Tel. 03921/981261

Streetfighter Ex jp 75 DM, KoF96 jp 65 DM, 2 Egoshooter Pal 99 DM D. Derby2 us, Disruptor us, The Crow Pal, B. Blade jp je 49 DM u.s.w. N64-Games: Turok Pal 79 DM, Star Wars Pal 69 DM! 3DO-Pad Pal 19 DM. Tausche auch! Tel. 0721/689689 (Bernd)

Playstation-Spiele: Destruction Derby, Ballerspiel, Crash Bandicoot, Warhawk, NBA Jam TE, Tekken, Battle Arena Tohshinden, Ridge Racer, Rayman je 25 DM. Tel. 02150/2606 (ab 20:30 Uhr, Bernd)

PS-Spiele: Total NBA97 60 DM, Twisted Metal2 World Tour 30 DM. Hefter mit Fatalities, Babalities, Friendships u.s.w. 20 DM. Ruft an: Tel. 039997/13883 (Michael)

Ace Combat2, Fighters Impact, Final Fantasy4, Tobal No.2, Time Crisis, Tunnel B1, Alundra, Streetfighter Ex, Rage Racer. Saturn + 4 Spiele 300 DM, Metal Slug 60 DM, Command & Conquer 50 DM, D. Heady 10 DM u.v.m. Tel. 0251/212846

PSX-Spiele: Legacy of Kain, Excalibur 50 DM. Ballerspiel, Thunderhawk2, Rayman, Kileak 40 DM. Air Combat, Ridge Racer, PGA Tour96, Toshinden, Striker96, Tekken, Power Serve 30 DM. Tel. 04531/82488

Over Blood, X-Com Terror f.t. Deep, Mechwarrior2 je 60 DM. Blazing Dragons, Resident evil je 50 DM. Disruptor 40 DM, Fade to Black 30 DM. Tel. 0711/4792821 (Andreas)

Tausche oder verkaufe Playstationspiele, z.B. Cool Boarders, Destruction Derby & Tekken. Suche Warcraft2, Formel1, Spider, Tekken2, Command & Conquer. Tel. 02861/1565 (Jürgen)

PS + 2 Pads + 3 Spiele (DD2, Madden97, F1) + Negcon + 4 Memory Cards + Maus + Demo-CD's für 550 DM. Nur Großraum München! Tel. 08158/993101

Alien Trilogy 30 DM, Soviet Strike 40 DM, Micro Machines V3 70 DM. Auf Anfrage mit Cheats! Tel. 0211/747401 (ab 17 Uhr, Nils)

Spider us 40 DM, Pandemonium 50 DM, Tobal No.2 jp 40 DM, Little Big Adventure jp 40 DM, Spot gtH us 50 DM, Suikoden us 50 DM, Crash Bandicoot 50 DM, Fifa97 45 DM, Virtual Golf 40 DM, Adidas PS 30 DM, Ridge Racer 30 DM. Tel. 0171/3202474 (Uwe)

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen •** Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ 3DO ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ 3DO ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

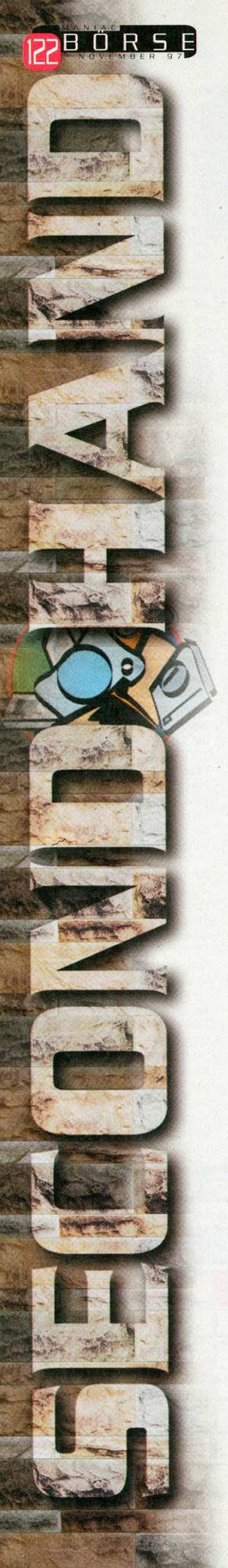
5,50 DM in Briefmarken beilegen.

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname | **Straße, Nr.** | **PLZ, Ort**

Ort | **Datum** | **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.



PLAYSTATION

Verschiedene Spiele wie Tobal No.1 jp, Streetfighter Alpha us, Prügelspiel u.s.w. für je 60-80 DM. Tel. 05151/16075

Streetfighter Alpha dt 30 DM, Memory Card jp 20 DM. Tel. 08233/740112

Jet Rider 65 DM, Cool Boarders 65 DM, Battlestations 65 DM, Actionspiel 65 DM. Tel. 0172/3427406 (ab 18 Uhr)

Playstation-Spiele: V-Rally 70 DM, Excalibur 2555AD 60 DM & SNES-Spiel Terranigma + Pad 60 DM. Suche Lösungsbuch für Legacy of Kain! Tel. 06062/4116 (ab 14 Uhr, Long E.)

17 PS-Spiele für 25-70 DM (z.B. C&C, Tomb Raider je 70 DM. DD2, Fifa97 je 60 DM. Magic Carpet 25 DM u.a.), Per4mer Lenkrad 60 DM (mit Pedalen), Sony Analogstick 70 DM. Tel. 09402/2176

PSX (wechseltrickfähig) + MC + Pad + Tekken2 + Fifa97 + Wipeout + Blast Chambers + Formel1 + ca. 15 Demo-CD's + div. Mags für 500 DM. N64-Games: Turok (engl. Pal) 100 DM, Waverace 75 DM. Tel. 02161/897904

Tausche Playstationspiele! Habe DD2, Ballerspiel, Wipeout2097, Formel1, Hexen, Exhumed, RR usw. Suche Egoshooter, Tenka, Syndicate Wars, Ace Combat2, Excalibur 2555AD, Dungeon Keeper. Tel. 034206/78259 oder Tel. 0177/2932742 (Thomas)

Tausche oder verkaufe **Hardcore 4x4 für 60 DM.** Suche Command & Conquer, Speedster und Disruptor, ruft an! Michael Greif, Riederstr.3a, 82293 Tegernbach. Tel. 08202/8565 (Michael)

Toshinden 50 DM, Crash Bandicoot 60 DM, Exhumed 60 DM, Ego-Shooter 60 DM, Tomb Raider 60 DM, Soviet Strike 50 DM. Tel. 09151/866885 (tägl. ab 17 Uhr)

Tausche F1 - V-Rally! Verkaufe DD, NBA Jam, Air Combat je 30 DM. Verkaufe KL von Baphomets Fluch, Discworld2, Rayman, WWF in your House, Star Gladiators, Suikoden je 10 DM! Tel. 06841/64519 (Dean)

Verkaufe & tausche Tunnel B1, Crash Bandicoot, Legacy of Kain, Pandemonium, Baphomets Fluch, Wing Commander3 für je 60 DM. Alone in the Dark, D, Need 4 Speed, Shellshock, Magic Carpet, Fifa Soccer96 je 40 DM. Tel. 0371/4011374

Formel1 us, Interesse? Tel. 089/3107432

PSX-Spiele: Command & Conquer, Wing Commander4, Prügelspiel je 65 DM. V-Rally, Crash Bandicoot + Demo CD je 70 DM. Raging Skies & Tekken2, beide ohne Beschreibung 30 DM. Alles Spiele 2-4 Wochen alt. Tel. 03671/612698

Pandemonium + Formel1 günstig abzugeben. Tel. 0251/795988 (ab 19 Uhr, Marco)

Crash Bandicoot 45 DM, NBA Jam Extreme 45 DM, Sim City2000 40 DM & PSX Steering Wheel 90 DM. Außerdem Waverace64 für N64 51 DM. Tel. 05751/74019

Playstationgames: Tomb Raider inkl. Lösungsbuch 70 DM, Complete Davis Cup Tennis 40 DM, Total NBA96 50 DM, Ridge Racer Revolution 50 DM, Air Combat & Ridge Racer je 30 DM. Alle Spiele für 250 DM. Tel. 0461/581345

(Ver)kaufe & tausche PS, N64 & PC (Pal- & Importversionen). Suche dringend MRC, Goldeneye etc. Habe z.B. V-Rally, ISS64, Time Crisis, Mario Kart jp u.s.w. Tel. 05432/3126 (Carsten)

PS-Spielesammlung, bestehend aus 6 Games, z.B. Alien Trilogy, Tohshinden2, Discworld, Prügelspiel u.s.w. für nur 300 DM. Tel. 0421/681250 (nachmittags)

Formel1 50 DM, V-Rally 70 DM. Alien Trilogy, Slam'n'Jam, Fifa96 je 35 DM. Für SNES: Mystic Quest, Actraiser2 & Axelay. Komplett günstiger abzugeben! Tel. 05176/683

Verkaufe oder tausche für PSX: Rebel Assault2 us 25 DM, Ballerspiel 30 DM, Wipeout2097 40 DM. Suche V-Rally & Tekken2. Grüße an alle B-Boys, 100% vertrauenswürdig. Daniel Raab, Max-Josefstr.18, 69426 Heidelberg.

Tunnel B1 35 DM, Egoshooter 85 DM, Destruction Derby2 35 DM, Air Combat 35 DM, Need 4 Speed 35 DM, Cool Boarders 35 DM und andere ebenfalls für 35 DM. Tel. 08807/70300

Ridge Racer Revolution, Space Hulk, Williams Arcade Geatest, Soviet Strike, Alien Trilogy us, Romance of the 3 Kingdoms 4 us je 65 DM. NHL Face Off 45 DM. Egoshooter, Ballerspiel je 100 DM. Tel. 030/6258637

PSX + 2 Pads + Memory Card + Tragetasche + Madcatz + Hefte + Demos + jede Menge Spiele für 650 DM + Versandkosten. Tel. 09303/99462 (18 Uhr, Stefan)

Tausche **Command & Conquer** gegen Resident Evil, bitte nur in Topzustand! Tel. 09745/2133

Neuspiele: Air Combat2 45 DM, Blood Omen 70 DM, Excalibur 2555AD 65 DM, Fade to Black 45 DM, Firo & Clawd 60 DM, Jet Rider 60 DM, Magic Carpet 60 DM, Shockwave Assault 50 DM. Tel. 039267/9180 (ab 17 Uhr, Christof)

Tomb Raider 60 DM, Legacy of Kain 50 DM, King of Fighters 50 DM, Suikoden 50 DM, Samurai Shodown 40 DM, Star Gladiators 50 DM, Soul Blade 60 DM. Tel. 0211/7480102 (außer Fr & Sa 20-22 Uhr, Dirk)

PSX-Games: Supersonic Racers 50 DM, Ridge Racer 25 DM, Crash Bandicoot 60 DM, Battle Arena Toshinden sowie Tekken 25 DM, Twisted Metal 40 DM! Suche auch Mario Kart64 für N64, zahle gut. Tel. 08803/9636

(Ver)kaufe & tausche Games für PSX & SNES. Habe PSX: C&C, Tekken2, Wipeout2097. SNES: S-Meteroid, Final Fantasy5 jp & 6 us. Habe auch andere Spiele. Gute Preise, ruft an: Tel. 03491/667787 (bis 20 Uhr, Christian)

Jet Rider 65 DM, Cool Boarders 65 DM, Battlestations 65 DM, Actionspiel 65 DM. Tel. 0172/3427406 (ab 18 Uhr)

V-Rally, Soul Blade, Exhumed, Excalibur, MMV3, Wipeout2097, Total NBA96, Formel1, I.Track & Field, Tomb Raider (alle Pal) ab 40 DM. Habe Demos + PS-Magazine (engl.). Tel. 04503/87148 (Hanno)

EXOTEN

Turbo Grafx + Spiel + Multitap + 2 Pads für 170 DM. Tausche auch und suche SNES us. Tel. 0981/661230 (ab 19 Uhr)

3DO + 27 Games (Fifa, R. Fire, Samurai Shodown, Road Rash, SSF2 Turbo, WC3 u.s.w.) + 4 Pads + SNES-Padadapter + 2 Demos. Alles in gutem Zustand für nur 999 DM! Tel. 06403/74492 (Thomas)

Philips CDi + MPEG-Karte + Pad + 60 Spielfilme (Video CD's) + weitere CDs für VHB 1500 DM. Tel. 08233/740112

Atari Jaguar: Iron Soldier2 CD 110 DM, Jaguar Tips & Tricks-Hefte je 40 DM. **Atari Lynx**: Hydra 30 DM, World Class Soccer 40 DM, Lynx-Tips & Tricks-Hefte je 40 DM. Tel. 02243/52298 oder Tel. 0171/2840430

(Ver)kaufe & tausche Hard- & Software für PC-Engine/Duo/Express, Neo Geo, Saturn, PSX, N64, SNES, Marty, Pippin, MAK... Liste mit Preisen an: H. Winkelmann, Gaußstr.12, 47441 Moers.

Neo Geo CD + 2 Pads + 2 Boards + 30 Spiele, Preise VS. Tel. 06172/733142 (Mo-Fr 7-16 Uhr, Herr Weber)

(Ver)kaufe Spiele und Hardware für PC-Engine & Turbo Duo. Tel. 02374/850355 (ab 17 Uhr)

Atari Jaguar + Scart + Alien vs Predator + Ultra Vortex 250 DM. SNES: F1, Super Pinball, Donkey Kong Country, Wings2 us, Rampart us, Super Conflict je 65 DM etc. Tel. 030/6258637

Neo Geo-Module: Sengoku2, Raguy jp, World Heroes Jet2 je 100 DM VHB. Suche Virtual Boy-Spiele us, für NES-Spiele zahle ich 10 DM das Stück! Tel. 0172/6918286 (Tobias)

Neo Geo CD + 2 Pads + RGB-Kabel + 7 Spiele (King of Fighters95, Samurai Shodown2+3, View Point, Super Soccer2+3 u.s.w.) für VB 550 DM. Tel. 09191/97269

Neo Geo CD + Pad + Board + 4 Spiele (KoF94, AoF2, S. Sidekicks3, Samurai Shodown2), gerade 5 Wochen alt, in Topzustand für 600 DM. Tel. 06052/1461 (Hendrik)

OLDIES

Coleco + Lenkrad + ca. 70 Spiele (viele m. Anleitung & Vp.). Atari2600 + 20 Module, Atari800XL + 3 Module) PC-Engine-Cards, Multimega + MD2 + 14 Module + 6 CDs + Game Gear 4 Fun + 4 SNES-Spiele. Alles gegen Gebot. Tel. 07940/55648 (ab 19 Uhr)

Spiele für Atari2600 & 7800 (Neu, NTSC) je 9 DM. Verkaufe auch Philips CDI-Player + 2 Spiele 250 DM, sowie Oldie-Konsolen, z.B. Vectrex, Colecovision, Intellivision, Philips G7000. Tel. 02156/77827

Spiele für Atari2600 & 7800 (Neu, NTSC) je 9 DM. Verkaufe auch Philips CDI-Player + 2 Spiele 250 DM, sowie Oldie-Konsolen, z.B. Vectrex, Colecovision, Intellivision, Philips G7000. Tel. 02156/77827

SONSTIGES

Löse **MD + MCD-Sammlung** auf. Verkaufe auch Spiele für N64, PS, Sat, SNES, Game Gear. Verkaufe auch über 200 Originalvideofilme ab 5 DM. Verkaufe Hori-Joystick für Saturn für nur 60 DM. Suche V-Rally (PS). Tel. 0511/414899 (Thomas)

Hallo Austrianer! **All Systems Club Brotherhood of Avolon** sucht noch Members. Infos, Help, Trade & Chance, meldet Euch unter: Tel. 0676/3202295 (ab 17 Uhr, Max, Österreich)

SNES-Spiele: Zelda, Secret of Evermore, Star Trek-Future's Past. PSX-Spiele: Magic Carpet, X-Com. Preise nach Vereinbarung. Tel. 05141/47084 (ab 18 Uhr)

Verkaufe & suche **TV-Automaten-Platinen**, z.B. Carrier Airwing, Terra Cresta, Gun Smoke, Legendary Wings, Exerion u.v.m. Biete auch TV-Spielautomat für 200 DM. Tel./Fax 04551/83490 (ab 18 Uhr)

Powerplay Erstausgabe bis 1/94, Amiga Joker 11/91 bis Letztausgabe, 2Extreme (PSX), Cool Boarders (PSX) und div. Amiga Soft- & Hardware günstig abzugeben! Tel. 07541/4981 (Jens)

Über 1200 Lösungen, Movelisten u.s.w. für PSX, N64, Saturn, SNES und PC. Je Lösung 10 DM (z.B. Tomb Raider, Mario64, C&C), Nachnahme + 6 DM. Gratisliste bei: Christian Dahl, Aus den Sandbergen 5, 21377 Lüneburg.

Automatenplatinen: Super Streetfighter2 Turbo 800 DM, Xexex 800 DM, zusammen 1450 DM, Originale! Tel. 08233/740112

Musik-CD's: Burning Force 20 DM. Ninja Gaiden2 & Ridge Racer2 je 30 DM. Weitere auf Anfrage (z.B. Final Fantasy Best Of). Tel. 08233/740112

Ca. 140 MD-, 40 MCD-, 15 32X-, 20 Saturn-, 8 Jaguar-, 10 SNES, & 15 3DO-Spiele + Zubehör! MD1 (50/60 Hz), Super Scope + 6 Spiele, Menager, Lightgun (3DO)! Shareware CD-Roms mit bis zu 500 Progs je 19 DM. PG-Soundkarte 32 Wavetab.! Tel./Fax 02421/971596

PC-486 + Monitor + Windows u.v. Zubehör! Infos auf Anfrage, außerdem verkaufe ich Turok us für N64, Preise auf Anfrage. Suche Dark Rift (N64/us) und Mission Impossible. Tel. 06036/2996 (Carl)



Letzter Entwickler für Apples Multimedia-Konsole "Pippin" (auch mit Internet-Anbindung erhältlich) war Bandai: Neben einer "Power Rangers"-Keilerei ist das Rennspiel "Racing Days" (Bild) erschienen, das angekündigte "Gundam"-3D-Adventure und das Rollenspiel "Pegasus Prime" kommen wohl nicht mehr auf den Markt.







Mit dem MAN!AC-Abo liegt Ihr immer richtig: Ihr bekommt das neueste Heft schon Tage vor dem offiziellen Kiosk-Start & spart Geld im Vergleich zum Einzelverkaufspreis! Euer MAN!AC-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann um ein weiteres Jahr. Wollt Ihr Euer Abo wider Erwarten kündigen, gebt Ihr uns entweder kurz vor Ablauf Bescheid oder ignoriert einfach die Rechnung, die Euch am Ende des Abo-Zeitraums zugeht! Euer Abo bestellt Ihr bei:
Cybermedia GmbH • Aboservice •
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

mit kostenlosen Demo-CDs für Playstation und Saturn

MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren.
Der Abopreis beträgt **59,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Ich will folgenderweise bezahlen: ☐ **Bequem per Bankeinzug** ☐ **gegen Rechnung**

Konto-Nr: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ **Kreditinstitut:**

Bankleitzahl: ☐☐☐☐☐☐☐☐

Als erstes Heft möchte ich Ausgabe ☐ **/97 erhalten!**

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum/1. Unterschrift **2. Unterschrift ***
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)
*(damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)

NACHBESTELL-SERVICE

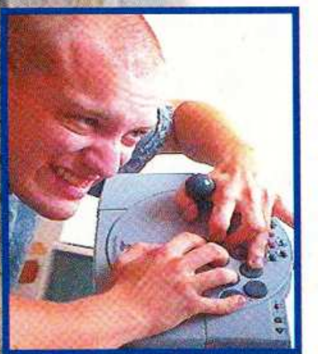
Wenn ich nur nachbestelle, lege ich für jede Ausgabe 5 Mark in Briefmarken, bar oder Scheck bei (inkl. Versandkosten).

nur noch 5 Mark!

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
			11/93	3/94	1/95	2/95	3/95
4/95	5/95	8/95	9/95	10/95	11/95	12/95	3/96
6/96	7/96	8/96	9/96	10/96	12/96	1/97	2/97
3/97	4/97	5/97	6/97	7/97	8/97	9/97	10/97

Widerrufsrecht: Die nebenstehende Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Das Abonnement beginnt mit Zahlung der Rechnung.

**HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME?
DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG
• MAN!AC-KNOW-HOW •
WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING**



Die einfachste Möglichkeit, Import-Spiele auf einer PAL-Playstation zu spielen, ist ein Universalumbau, der von verschiedenen Spezialhändlern für ca. 80 Mark vorgenommen wird. Allerdings sprechen drei Gründe dagegen:
1. Ihr verliert Euren Garantieanspruch.
2. Mancher Umbau erzeugt Wärme und läßt die Playstation leicht überhitzen.
3. Der Umbau kostet Zeit und Geld, denn die Konsole wird eingeschickt.
Als Alternative zum Umbau bleibt der "Wechseltrick", der in verschiedenen Varianten ausgeführt werden kann.

KNOW HOW!

Wechsel-wirkung

Das Prinzip des Wechseltricks ist simpel: Nach dem Einschalten lädt Eure Konsole zuerst den Bootblock der eingelegten CD und untersucht anschließend die Anzahl der vorhandenen Musik- und Datentracks. Ein Sicherheitsschalter überprüft dabei, ob der Deckel geschlossen ist. So erkennt die Konsole jeden Wechsel der CD. Um die Playstation zu überlisten, klemmt Ihr einfach den Schalter fest und wechselt nach dem Booten (sobald das Sony-Logo dem schwarzen Playstation-Bildschirm weicht) die CD. Eure Konsole denkt, die kompatible CD ist immer noch eingelegt und startet das Importspiel. Mit folgenden vier Methoden sollten alle Spiele auf Eurer Konsole laufen. Beachtet aber, daß das heimliche CD-Wechseln auf Dauer den Laufwerk-Motor in Mitleidenschaft ziehen kann.

Methode 1: Schaltet Eure Playstation an und wählt den CD-Player. Legt nun ein kompatibles Spiel ein und klemmt den Deckelschalter fest (z.B. wie im Bild rechts). Die CD läuft kurz an, die Zahl der Tracks wird angezeigt. Nachdem die CD wieder zum Stillstand gekommen ist, legt Ihr das Import-Spiel ein und verlaßt den CD-Player: Das Spiel wird geladen. Diese Methode funktioniert mit 80 Prozent aller Spiele, gelegentlich treten jedoch Soundfehler auf.

Methode 2: Legt eine heimische CD in Eure Konsole, klemmt den Sicherheitsschalter fest und schaltet anschließend Eure Konsole ein. Erscheint das Playstation-Logo auf schwarzem Hintergrund, wechselt Ihr flott zur Import-CD. Diese Methode klappt zu 85 Prozent, Sound-Probleme können jedoch auftreten.



Auf einer Plakette an der Unterseite Eurer Konsole findet Ihr Modell- und Seriennummer Eurer Playstation

WECHSELTRICK: PLAYSTATION-MODELLE IM VERGLEICH

Modell	Version	Länder-Code	Wechseltrick
SCPH-1000	1. Generation	NTSC/Japan	Alle Methoden funktionieren
SCPH-1000	2. Generation	NTSC/Japan	Methode 2 bzw. 3
SCPH-3000	1. Generation	NTSC/Japan	Methode 2 bzw. 3
SCPH-3000	2. Generation	NTSC/Japan	Methode 4
SCPH-3500	3. Generation	NTSC/Japan	bisher unbekannt
SCPH-1001	1. Generation	NTSC/USA	Alle Methoden funktionieren
SCPH-1001	Seriennummer 592xxx oder höher	NTSC/USA	Methode 4
SCPH-1002	1. Generation	PAL/Europa	Alle Methoden funktionieren
SCPH-1002	2. Generation	PAL/Europa	Methode 4
SCPH-2000 (Blaue Entwickler-Playstation)	spezielle Entwicklerversion ohne Normabfrage	universell kompatibel	nicht nötig



Mit einem Kugelschreiber-Deckel oder einem simplen Draht klemmt Ihr den Sicherheitsschalter Eurer Playstation fest

Methode 3: Dieser Trick ist etwas komplizierter und benötigt perfektes Timing, dafür gibt´s keine Probleme mit dem Sound. Schaltet Eure Playstation ein und klickt ins CD-Player-Menü: Nun legt Ihr eine kompatible CD mit möglichst vielen Tracks ein und klemmt den Sicherheitsschalter fest. Wartet eine Sekunde und legt dann die Import-CD ein. Hat alles geklappt, hat die Playstation den Bootblock der heimischen CD geladen, zeigt jedoch die Tracks der Import-CD an. Diese Methode sollte mit allen Importspielen funktionieren.

Methode 4: In harten Fällen (z.B. bei den neuen PAL-Konsolen) bleibt Euch nur die letzte Methode, die jedoch ein paar Vorkenntnisse sowie viel Übung erfordert und nur von Profis angewendet werden sollte. Anfänger entscheiden sich lieber für den Einbau eines Bootchips für rund 80 Mark.
Zunächst müßt Ihr wissen, daß Eure Playstation CDs mit zwei verschiedenen Geschwindigkeiten abspielen kann: Der langsame Modus ist für normale Musik-Tracks gedacht, Spieldaten werden mit doppelter Geschwindigkeit geladen. Für unseren vierten Trick müßt Ihr die CDs zweimal wechseln: Legt zu Beginn eine kompatible CD in Eure Konsole und schaltet sie ein. Die CD läuft auf langsamer Geschwindigkeit an, sobald sich jedoch die Drehzahl verdoppelt, legt Ihr die Import-CD ein. Habt Ihr den ersten Teil richtig gemacht, erscheint der schwarze Playstation-Bildschirm. Nun achtet auf den Motor: Nachdem er einmal abgebremst und wieder beschleunigt hat, schaltet er nach wenigen Augenblicken erneut auf Single-Speed. Legt flott die heimische CD ein und wartet, bis der Motor auf Double-Speed schaltet: Wechselt nun wieder zur Import CD, und Ihr habt's geschafft. *oe*

FACHBEGRIFFE

Seriennummer
An der Seriennummer einer Playstation erkennt Ihr die Generation Eurer Konsole: Nummern über ca. 592xxx kennzeichnen die zweite Generation.

Bootblock
Ein spezieller Datenblock auf der Playstation-CD, der die Konsole u.a. über die Länder-Norm der CD aufklärt.

Track
Ein Track bezeichnet einen zusammenhängenden Datenblock auf einer CD. Das kann ein Musikstück sein, aber auch ein Teil der Spieldaten.



MITMACHEN! **Wenn sich jeden morgen zwei Waschkörbe Tips-Post über meinen Schreibtisch ausbreiten, riecht das verdächtig nach Überstunden. Wer mir noch mehr Arbeit bescheren will, schickt eigene Tricks - bitte top-aktuell und bislang unveröffentlicht. Beachtet, daß uns knackige Kurztips und Paßcodes lieber sind als ellenlange Komplettlösungen! Unsere Adresse lautet:**

Cybermedia Verlags GmbH • „Tipsteufel" • Wallbergstr. 10 86415 Mering oder e-Mail an ManiacAndy@aol.com

GOLDEN EYE

N64

Als James Bond müßt Ihr Euch unendliche Energie, Big-Head- und Paintball-Modus hart erarbeiten. Um die eingebauten Cheats zu aktivieren, spielt Ihr jeden Level nach den angegebenen Bedingungen durch. Nachdem Ihr alle 20 Levels in der Schwierigkeisstufe "00 Agent" hinter Euch habt, erscheint ein spezieller 007-Modus. Dies ist ein Level-Editor, mit dem Ihr zum Beispiel Energie und Reaktionszeit Eurer Gegner festlegt.

LEVEL	CHEAT	SCHWIERIGKEITSGRAD	ZEIT
1 Dam	Paintball Mode	Secret Agent	2:40
2 Facility	Invincibility	00 Agent	2:05
3 Runway	Big Head	Agent	5:00
4 Surface	2 Granadelauncher	Secret Agent	3:30
5 Bunker	2 Rocket Launcher	00 Agent	4:00
6 Silo	Turbo Mode	Agent	3:00
7 Frigate	Kein Radar (Multi)	Secret Agent	4:30
8 Surface2	Mini-Bond	00 Agent	4: 15
9 Bunker2	2 Throwing Knives	Agent	1:30
10 Statue	Fixe Animationen	Secret Agent	3: 15
11 Archives	Invisibility	00 Agent	1:20
12 Streets	Enemy Rockets	Agent	1:45
13 Depot	Slow Animations	Secret Agent	1:30
14 Train	Silver PP7	00 Agent	5:25
15 Jungle	2 x Hunting Knives	Agent	3:45
16 Control	Infinitive Ammo	Secret Agent	10:00
17 Caverns	2 x RC-P90s	00 Agent	9:30
18 Cradle	Gold PP7	Agent	2: 15
19 Aztec	2 x Lasers	Secret Agent	9:00
20 Egyptian	All Guns	00 Agent	6:00

TENKA

PS

Alle Waffen in Psygnosis' "Codename Tenka" verspricht unser Cheat: Geht in den Pausemodus, haltet **L1** gedrückt und betätigt ▲, **R1**, ▲, ■, **R1**, ●, ■, ■ und laßt **L1** wieder los.
Für einen Levelwarp nutzt Ihr folgende Kombination: Haltet im Pausemodus **L2** gedrückt und betätigt ●, ●, ■, ▲, **R1**, ■, ▲, ● und laßt **L2** wieder los.

TOSHINDEN 3

PS

So erspielt Ihr alle geheimen Kämpfer, Ihr dürft jedoch beim jeweiligen Obermotz kein Continue verbrauchen:

1. Spielt das Turnier auf Level 0 mit allen Charakteren durch, und Ihr erhaltet die grimmigen Gegenparts aller Schläger.

2. Um Sho anwählen zu können, vermöbelt Ihr alle Gegner mit Vermilion auf Level 5 (Hard).

3. Abel stellt sich Euch auf Level 6 (Very Hard), tretet mit Vermilion an.

4. Wer Veil anwählen möchte, muß Abel auf Level 7 zum Sieg führen.

5. Das Mädel Naru wartet am Ende des Turniers auf Level 7, falls Ihr mit Veil zum Duell antretet. Naru hat übrigensdie selben Specials wie Kayin.

BRAINDEAD 13

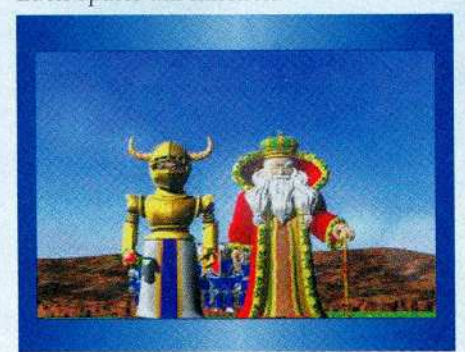
PS

Gebt als Paßwort **"AAABLFJSIMON"** ein. Nun könnt Ihr zwei verschiedene Abspänne starten:
Für Abspann 1 drückt 4 x ←, ↓, ↑, 2x ←, 2x →, ↓, ←, →, ↓, Feuer, →, ↑, ↓, Feuer, ↓, 4 x Feuer.
Für Abspann 2 drückt ←, 2 x →, ↓, ←, →, ↓, Feuer, →, ↑, ↓, Feuer, ↓, 4 x Feuer.

BEYOND THE BEYOND

PS

Haltet vor dem Titelbild ↑ + ▲ gedrückt, um ein geheimes Intro zu bestaunen.
Auch geheime Charaktere gibt's zu entdecken: Lorele findet Ihr in den Burgruinen von Barbarossa: Marschiert durch den Ausgang nahe des Priesters und geht auf die Treppe oben zu. In den Wänden rechts von der Treppe nbefindet sich ein geheimer Durchgang, der Euch zu Lorele führt.
Percy ist der schwarze Ritter, lehnt einen Kampf mit ihm 15 mal ab. Er wird zunächst vor Euch wegrennen und sich Euch später anschließen.



BLAST CORPS

N64

Rekordjäger und Burnout-Profis nutzen in "Blast Corps" den Turbo-Boost: Wie in "Mario Kart 64" ist auch in "Blast Corps" ein feuriger Start möglich, dazu beschleunigt Ihr exakt dann, wenn das letzte Licht erleuchtet.

CYBER SPEEDWAY

SA

Um die Anzeigen verschwinden zu lassen, drückt während dem Rennen

A + B + C

V-RALLY

PS

Um die geheimen Cheats in "V-Rally" freizuschalten, wartet Ihr, bis sich der Bildschirm für das Infogrames-Logo weiß färbt. Nun drückt Ihr

↑, ↓, ▲, ●, ↑, ↓, ▲ + ●

und die Meldung "Lock Off" erscheint. Nun könnt Ihr alle Kurse frei anwählen. Um weitere Cheats zu aktivieren, gebt Ihr ein:

L1	Zeit aus
L2	Narrow ein
← + R1	Extrawagen
← + R2	Restart On
←, →	Debug Information

SIM CITY 2000

PS

Adrian Klimowicz aus Bergisch Gladbach erhöht sein Budget gerne um eine Million Dollar. Leider haben wir letzten Monat den Cheat falsch abgedruckt, hier der richtige Weg: Dazu geht Ihr ins Budget-Fenster und haltet R1 gedrückt. Betätigt nun ✖, ●, ▲, ■ und laßt R1 wieder los. Haltet L1 gedrückt und gebt wieder ✖, ●, ▲, ■ ein. Laßt L1 los und haltet R2 gedrückt. Nochmal die Kombination, dann R2 loslassen und L2 gedrückt halten. Anschließend drückt Ihr folgende Buttons: ✖, ■, ▲, ●.

WCW VS THE WORLD

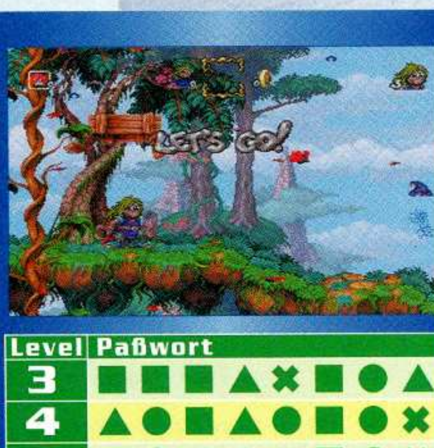
PS

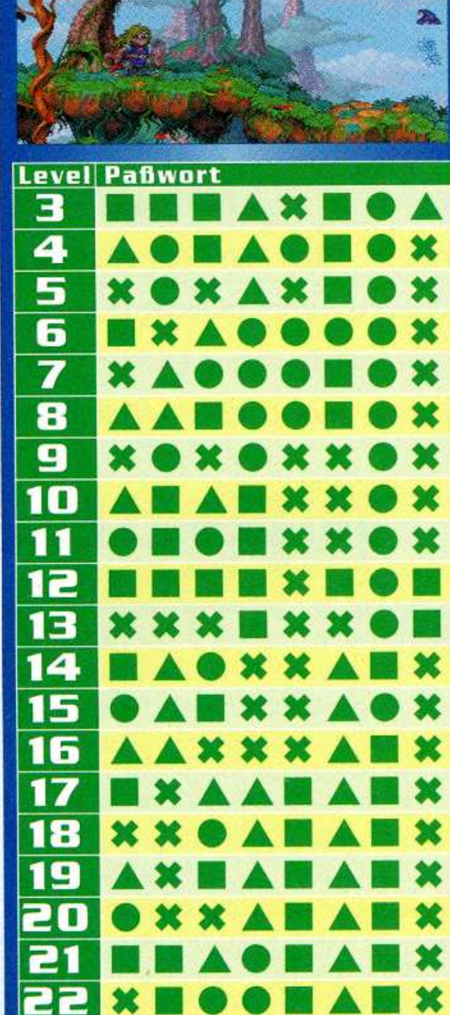
Wrestler in neuer Uniform: Wer seinem Catcher die Badehose wechseln möchte, wählt ihn mit **Start** an.
Auch geheime Kämpfer verstecken sich im WCW-Ring: Spielt den "League Challange"-Modus mit jeweils einem Mann jeder Liga durch.
Kennt Ihr schon die muskelbepackten Hünen Tiger Mask und The Giant? Um die beiden Megawrestler anzuwählen, vermöbelt Ihr alle Ligen mit demselben Catcher. Anschließend tretet Ihr zur Super-Junior- und Super-Schwergewicht-Keilerei an und bleibt auch in diesen Turnieren siegreich.
Wer seine Gegenüber am liebsten mit den spektakulären Finishing-Moves besiegt, der sollte gegen Match-Ende folgendermaßen verfahren: Ladet Eure Spirit-Anzeige auf bis sie blinkt und haltet ● gedrück, um Eure Gegner zu umklammern. Haltet ● gedrückt, bis Euer Wrestler die Arme hochreißt.

ADVENTURES OF LOMAX

PS

Wer in Psygnosis' Plattform-Abenteuer alle Levels an-wählen möchte, hält im Spiel ↓ + **Start** gedrückt. Nun haltet ↑ gedrückt und betätigt ▲, ●, ✖, ■. Anschließend wählt Ihr mit **L1** + **Select** den Level und startet mit **L1** + **Start**. Danach könnt Ihr mit **L1** + ■ auch noch fliegen!





Level	Paßwort
3	■ ■ ■ ▲ ✖ ■ ● ▲
4	▲ ● ■ ▲ ● ■ ● ✖
5	✖ ● ✖ ▲ ✖ ■ ● ✖
6	■ ✖ ▲ ● ● ● ● ✖
7	✖ ▲ ● ● ● ■ ● ✖
8	▲ ▲ ■ ● ● ■ ● ✖
9	✖ ● ✖ ● ✖ ✖ ● ✖
10	▲ ■ ▲ ■ ✖ ✖ ● ✖
11	● ■ ● ■ ✖ ✖ ● ✖
12	■ ■ ■ ■ ✖ ■ ● ■
13	✖ ✖ ✖ ■ ✖ ✖ ● ■
14	■ ▲ ● ✖ ✖ ▲ ■ ✖
15	● ▲ ■ ✖ ✖ ▲ ● ✖
16	▲ ▲ ✖ ✖ ✖ ▲ ■ ✖
17	■ ✖ ▲ ▲ ■ ▲ ■ ✖
18	✖ ✖ ● ▲ ■ ▲ ■ ✖
19	▲ ✖ ■ ▲ ■ ▲ ■ ✖
20	● ✖ ✖ ▲ ■ ▲ ■ ✖
21	■ ■ ▲ ● ■ ▲ ■ ✖
22	✖ ■ ● ● ■ ▲ ■ ✖

HEXEN

SA

Orks und Zaberer machen Euch die Hölle heiß? Unverwundbarkeit und mächtige Waffen verleiht Euch das geheime Cheatmenü. Um es freizuschalten, drückt im Optionsmenü die folgende Kombination:

↑, ↓, ←, →, **Y**, **Y**, **Z**, **Z**, **A**, **X**, ↑, ↓, **C**, **B**.

DECATHLETE

SA

Zeppelinsteuerung:
Erscheint der kleine Zeppelin in einer Disziplin, kann ihn der zweite Spieler mit der rechten Zeigefingertaste steuern

Hochsprungperspektive:
Nachdem Ihr beim Hochsprung die Höhe gewählt habt, drückt vor dem Start → oder ← und Euch überrascht eine neue Perspektive.

Kugelstoßperspektive:
Drückt nach dem Abwurf → oder ←.

Purzelbäume:
Beginnt der Kommentator beim 100-Meter-Lauf mit seiner Ansage "Course...", drückt ↑, ←, →, **Y**, ↑, ←, ↓, →, **X**. Habt Ihr alles richtig gemacht, rollt Ihr durch das Rennen.

CRITICOM

PS

Nicht verzagen, MAN!AC fragen: Kommt Ihr bei "Criticom" in einem Level nicht weiter, nutzt einfach unsere praktischen Paßwörter.

NAME	LEVEL 2	LEVEL 3
Daytona	SIER	ETER
Dalara	PHAN	KING
Demonica	GONE	WORL
Exene	SPHE	WING
Gorm	CHAM	MARV
Sid	OOTH	BATM
Sonork	PLAY	CHRO
Yenji	SPID	STAR

BUBSY 3D

PS

Ihr benötigt 99 Leben oder sucht die geheime Bonusrunde? Dann probiert unsere Paßwörter aus und führt Bubsy zum Endgegner.

PAßWORT	EFFEKT
XALLOBUGCR	Alle Codes
XLUCHOLIFE	99 Leben
XTOOROCKER	Alle Raketen
XBNSCHTMMM	Bonus Runde
XOBUGLOCNC	Koordinatenanzeige
XLVLCHTMSB	Level Select

RAGING SKIES

PS

Wer im Kampf mit den Rittern der Lüfte stets den Kürzeren zieht, sollte einmal folgende Cheats ausprobieren: Um von Beginn unter allen Jägern wählen zu können, drückt im Flugzeugauswahlmenü

 **SELECT**

Auch die Missionen dürft Ihr alle direkt anklicken: Drückt im Missionsauswahlmenü einfach

↑ ↓ ↓ → ← ↓ ↑ ▲

Um die Perspektive frei anzuwählen, sucht Ihr Euren Lieblingsjäger aus und haltet bei Anwahl mit Start die Zeigefingertasten und Select gerückt.



DEFCON 5

PS

Wer bei all der strategischen Planung zur Abwechslung einen putzigen "Asteroids"-Clone spielen möchte, begibt sich im Spiel zum nächten VOS-Terminal und wählt die Menüpunkte "Communication Area" und "Local Communications" an. Bei der anschließenden Meldung ▲ drücken!

WAVERACE 64

N64

David Busch aus Witten sucht den Sommer über lieber "Waverace"-Abkürzungen statt sich im Freibad in der Sonne zu räkeln. Im Marine Fortress hat er einen Weg herausgefunden, wie Ihr bereits im Easy-Modus schon in der ersten Runde die Abkürzung durch das verschlossene Tor nutzt. Fahrt in der dritten Kurve direkt auf das geschlossene Tor zu und zieht den Analogstick nach hinten. Nun achtet auf das richtige Timing: Kurz vor dem Tor springt Ihr über eine Welle und drückt im Flug den Analogstick nach vorn. So taucht Ihr unter dem Tor hindurch und spart bis zu acht Sekunden. Profis fallen nicht einmal vom Jetski.

NBA JAM EXTREME

SA

Um den Beachball-Modus zu aktivieren, drückt vor dem Tip-Off flink:

Passen, Passen, Extreme, Turbo, Passen, Passen

Ihr wollt auch mal als Minispieler den Platz betreten? Kein Problem: Gebt im Big-Head-Bildschirm folgende Kombination ein und wählt "Yes":

↑, ↓, ←, →, ↓, ↑

Riesige Füße verspricht dieser Cheat: Haltet im Big-Head-Menü ← gedrückt, während Ihr "Yes oder "No" anwählt. Auch ein Super Turbo ist in "NBA Jam Extreme" versteckt: Haltet die Turbo-Taste gedrückt und betätigt vor Erscheinen des "VS"-Bildschirms

↑, ↓, ↑, ↓.

Für die geheimen Spieler gebt Ihr folgenden Namen und Initialen ein:

SPECIAL SPORTS TEAM

NAME	INITIALEN	DATUM
Cheryl Swoops	SWO	1-1
Rebecca Lobo	LOB	7-4
Carol Blazejowski	BLZ	3-1
Bob Lanier	LAN	9-10
Air Nick	ARN	5-18
George Gervin	ICE	4-27

SQUID TEAM

NAME	INITIALEN	DATUM
Melissa Pardike	MAP	3-26
Jane Bradley	JLB	5-23
Jonathan Dansie	JWD	8-2
Lee Phung	LEE	1-1
Jason Greenburg	JAY	4-18
Chris Hawkes	CDH	2-21

SPORTS TEAM

NAME	INITIALEN	DATUM
Junior Seau	JR	6-1
John Elway	WAY	9-30
Frank Thomas	BIG	12-6
Marv Albert	MRV	12-31
Newt Gingrich	NEW	8-12
XX Samoa	TVH	6-6

SCULPTURED 2

NAME	INITIALEN	DATUM
Mark Ganus	MMG	9-16
Roy Wilkens	RNW	9-15
Rob Dautel	RAD	3-19
James Hebdon	JPH	4-26
Dean Morrell	DSM	5-9
Mike Peery	MJP	5-26

ACCLAIM TEAM 2

NAME	INITIALEN	DATUM
Mark Shafer	XTL	5-2
Bob Davidson	RAD	10-18
XX Fumongus	GUN	1-11
Geoff Higgins	GCH	4-13
Air Dog	SAM	1-21
Ice Princess	MDK	12-24

ACCLAIM TEAM 1

NAME	INITIALEN	DATUM
XX Weasel	DAN	2-1
Magic Hair	SET	12-8
XX Sequia	SDR	4-10
XX Pistol	WAN	6-10

NEU: ACTION REPLAY-CODES

Ab sofort verrät Euch MAN!AC die wichtigsten Codes für "Action Replay" und "Gamebuster": Egal, ob Ihr mehr Zeit benötigt, mit unendlichen Leben die Levels durchforsten oder einfach nur Mario riesige Fäuste verpassen wollt, mit unseren Codes geht fast alles. Beachtet aber, daß die Zahlenkolonnen mit PAL-Spielen funktionieren, einige Importe die Mogel-Cheats hingegen nicht akzeptieren. Findet Ihr selbst neue Action Replay-Codes heraus, schreibt uns: Wir sind Euch für jeden Tip dankbar. Viel Spaß beim Ausprobieren!

SHADOWS OF THE EMPIRE		
Leben	800E2333	00FF
Raketen	800E1265	00FF

MARIO 64		
99 Coins	88309409	0063
Leben	8030940D	0064
Energie	8130940E	08FF
Unsichtbar	803094E0	0020
Mini Mario	803094E1	0000
Limbo Mario	8030961C	00C0
Moonwalk	8030961E	0080
Super Faust	8030961B	0010

TUROK		
Alle	80128DE3	0007
Schlüssel	80128DE7	0007
	80128DEB	0007
	80128DEF	0007
	80128DF3	0007
	80128DF7	0007
	80128DFB	0007
Pfeile	80128D7F	00FF
Chrono Ammo	80128D93	00FF
Gun Ammo	80128D83	00FF
Rifle Ammo	80128D63	00FF
Rockets	80128D8B	00FF
Shotgun Ammo	80128D67	00FF
Cannon Ammo	80128D8F	00FF
Particle Ammo	80128D6B	00FF
Pistole	80128DA7	0001
Shotgun	80128DAB	0001
Autogun	80128DAF	0001
Riffle	80128DB3	0001
Pulseweapon	80128DB7	0001
Minigun	80128DBB	0001
Granaten	80128DBF	0001
Particlegun	80128DC3	0001
Raketen	80128DC7	0001
Aliengun	80128DCB	0001
Fusiongun	80128DCF	0001
Chronocepter	80128D03	0001
Quake Mode	801195EE	0010
Keine Limits	801195EC	0008

SUPER MARIO 64		
Speed (00-FF)	801c0077	00XX
Keine Fehler	801C007F	0000
Zeit	801C020E	00FF

BLAM! - MACHINE HEAD		
Energie	800BF5C4	00FF
Flamethrower	800C20D4	00FF
Rockets	800C20D8	00FF
Big Rockets	800C20DC	00FF
Laser	800C20E0	00FF
Small Bombs	800C20E4	00FF
Big Bombs	800C20E8	00FF
Flash Bombs	800C20EC	00FF

BLACK DAWN		
Armour	8006048C	0064
Fuel	8006048A	0575
Missles	80060554	0063
	3006055E	0005
Rockets	80060556	0063
	3006055F	0005
Napalm	80060558	0063
	30060560	0005
Nuclearbombs	8006055A	0063
	30060561	0005
Secret	8006055C	0063
Weapon	30060562	0005

DESCENT 2		
Energie	800E80C6	0064
Shield	800E80CA	0064
Leben	300E80CC	000A
Escapetime	800A9272	003B
P-Weapons	800E80D4	FFFF
S-Weapons	800E80D8	FFFF
C-Missiles	800E80F0	0063
Vulcan	800E80DE	0063
H-Missiles	800E80F2	0063
P-Bombs	800E80F4	0063
Short Missiles	800E80F6	0063
Mega Missiles	800E80F8	0063
Flash Missiles	800E80FA	0063
Guide Missiles	800E80FC	0063
Smart Bombs	800E80FE	0063
M-Missiles	800E8100	0063
Shakers	800E8102	0063

DISRUPTOR		
Unsterblich	80077BA8	00C8
Psionic	80077BB0	00C8
Hifrec Ammo	80056F70	0032
Lockon Ammo	80056F78	000A
Zodiac	80077660	0070
Plasma Lance	8007765C	0001

EPIDEMIC		
Shield	800A65FE	03E8
Energie	800A65FC	00C8
Health	800A65FA	03E8
Ammo	800A664E	01F4
Rockets	800A6654	0028

GUNSHIP		
Inner Stores	800A2CD2	0014
Outer Stores	800A2CD4	0014
Wing Stores	800A2CD6	0014
Chaff	800A2CE4	001E
Flares	800A2CE6	001E
Cannon	800A2CD0	0700
Fuel	800A2CE2	0064
	800A2CE4	0064

DAYTONA CCE		
Zeit	1605029C	0063
Erster Platz	16050510	0100
11 Autos	102FC08A	0300

GUARDIAN HEROES		
Health P1	16033C6A	0190
Magic P1	16033C6E	0190
Health P2	16033F6A	0190
Magic P2	16033F6E	0190
Good Levels P1	1601DC8C	1919
	1601DC8E	1919
	1601DC90	1919
Good Levels P2	1601DCB0	1919
	1601DCB2	1919
	1601DCB4	1919
Mega Levels P1	1601DC8C	5555
	1601DC8E	5555
	1601DC90	5555
Mega Levels P2	1601DCB0	5555
	1601DCB2	5555
	1601DCB4	5555

FIGHTING VIPERS		
Health P1	160628B8	00EB
	160876E0	001D
	16094630	00EB

CHRISTMAS KNIGHTS		
Zeit	160FFB12	EA30
Speed	160FFD56	0064
Blue Orbs	160FFD58	6362
Ein Org fehlt	160FFEC2	0000

CLOCKWORK KNIGHT 2		
Energie	1603FD8C	0303
Leben	1603FD94	015F
Zeit	16057AA0	015F

BOMBERMAN		
Leben	360C019E	0900
Zeit	160C0862	5500
Bomben P1	36005ACF	0900
Explosion P1	36005AC5	0009
Alle Extras P1	36005AD0	00FF
	36005AE0	00FF
Rock P1	36005AD1	0006
Detonator P1	36005AD1	0007
Superbomb P1	36005AD1	0008
Big P1	36005AD7	00FF
Miniman P1	36005AD7	00FF
Bomben P2	36005B4A	000F
Explosion P2	36005B41	000F
Alle Extras P2	36005B4C	00FF
Rock P2	36005B40	0006
Detonator	36005B40	0007
Supebomb P2	36005B40	0008
Big P1	36005B53	00FF
Miniman P2	36005B53	00FF

VIRTUA FIGHTER 2		
Zeit	160E0032	0782
Energie P1	16062444	00A0
Ring verlassen	160E0068	004F
Mega Kick	160E007A	0000
Schwerelos	160E007A	0024
Bonus Level	160E0002	0A0A
Unterwasser	160E0038	0010
	160E001A	0002

STORY OF THOR 2		
Energie	16088086	0060
	16088088	0060
Magie	1608808A	1590
	1608808C	1590
Bomben	360886F4	0014
Scrolls Level 9	160886F6	0909
	160886F8	0909
	160886FA	0909
Juwels Lev. 9	160886FC	0909
	160886FE	0909
	16088700	0909
Elexir	36088702	0001
Waffen Lev. 3	36088703	0003
	16088704	0303
	16088706	0303

SHINING WISDOM		
Boxing Gloves	36006141	0001
Monkeys	36006142	0001
Metal Gloves	36006143	0001
Green Boots	36006144	0001
Blue Boots	36006145	0001
Winghelmet	36006146	0001
Judosuit	36006147	0001
Auto	36006148	0001
Geld	16006114	270F
Energie	1600615A	006E
	1600615E	006E

VERGESSENE WELT



Schleicht Euch in den hohlen Baustamm: Der Geheimgang darunter führt Euch zu einem DNA-Symbol.



Haltet vor dem ersten großen Baum die R2-Taste gedrückt, um abzubiegen.



Mit einem mächtigen Satz entkommt Ihr den Bissen der Minisaurier

Hobby-Jäger und Urzeitforscher haben an der "Vergessenen Welt" im wahrsten Sinn des Wortes zu beißen: Unsere Paßwörter und Cheat-Codes sollten Euch auf Eurem Weg durch den Dschungel ein Stück weiterhelfen und Probleme der Nahrungskette umgehen. Der Dschungel hat seine eigenen Gesetze, die Ihr besser im Hinterkopf behaltet. Wenn Ihr einen Level erstmals betretet, solltet Ihr nicht gleich nach rechts lossprinten, sondern erst einen kurzen Blick nach links werfen: In vielen Abschnitten (z.B. gleich in der ersten Welt) findet Ihr dort Extraleben und Bonusenergie, die Euch auf Eurem Weg garantiert nützlich sein wird. Die versteckten Wegzweigungen (mit **R2** verlaßt Ihr den normalen Pfad) führen Euch zu Erfrischungen und den begehrten DNA-Extras: Achtet auf Saurier, die aus dem Hintergrund kommen. Diesen Weg könnt Ihr in vielen Fällen ebenfalls einschlagen. Auch dunkle Trampelspuren sind ein Zeichen für einen geheimen Weg, das häufigste Anzeichen ist jedoch ein Hindernis, das Ihr umgehen müßt: Meist führt auch eine Abzweigung hinten um den Felsen oder Baumstamm herum. So gelangt Ihr an das versteckte Extraleben zu Beginn des Hunter-Levels: Nach dem zweiten Dinosaurier umlauft Ihr einen großen Felsen; haltet vorher **R2** gedrückt und Ihr entdeckt hinter dem Brocken ein "Jurassic Park"-Symbol. Das Extra am oberen Bildschirmrand liegt zu hoch für einen Sprung, Ihr erreicht es durch den Einsatz Eures Klettergeschirrs: Sucht vor oder nach dem Extra einen Felsvorsprung und hangelt Euch an der Decke zurück zum Energie- oder Munitionsbonus. Nun laßt Ihr Euch einfach fallen.





Auf Felsen seid Ihr vor den grimmigen Dinosauriern sicher

Als Dinosaurierjäger müßt ihr Euch vor allem vor den stämmigen Raptoren in Acht nehmen, die locker einige Salven wegstecken. Kommt Euch einer der Kolosse entgegen, lockt ihn zurück zur nächsten Felsplattform. Da er sie nicht besteigen kann, nehmt Ihr ihn von hier aus auf's Korn. In den Raptor-Lagerhallen gibt es keine Abzweigungen, hier sind die Extras auf schwer erreichbaren Plattformen versteckt. Gleich in der ersten Hallenecke erklimmt Ihr mit einem Präzisionssprung den Absatz bei den Fenstern (Bild). Dort findet ihr ein DNA-Stückchen. Trödelt nicht mit den Giftgas-Schützen herum, nur wenn sie Euch entgegenkommen, solltet Ihr Euch ein Stück vom Humanoiden genehmigen. Ansonsten ist jeder Kampf (besonders mit mehreren Gegnern) Energieverschwendung. Daumenzermürbend ist der Marsch durch den verbrannten Wald als T-Rex: Vergeßt den Energiebonus links nicht und stampft flott nach rechts: Nach dem ersten glühenden Baum solltet Ihr **R2** gedrückt halten!

Extraleben: Sprintet in Level 1 gleich nach links.

PASSWÖRTER

Level	Paßwort
Hunter	● ● ✖ ✖ ▲ ■ ■ ■ ● ● ■ ▲
Raptor	● ● ✖ ✖ ▲ ■ ▲ ■ ▲ ● ▲ ✖
T-Rex	■ ■ ▲ ▲ ✖ ▲ ▲ ● ● ■ ✖ ▲
Prey	▲ ▲ ■ ■ ● ■ ▲ ✖ ■ ▲ ● ■

CHEATCODES

Effekt	Paßwort
Hunter	■ ✖ ● ▲ ✖ ● ■ ▲ ■ ✖ ● ✖
Human Prey	▲ ✖ ▲ ✖ ● ✖ ■ ▲ ▲ ■ ● ✖
Velociraptor	■ ✖ ● ▲ ✖ ● ■ ▲ ✖ ■ ● ✖
Tyrannosaurus Rex	▲ ■ ● ■ ✖ ▲ ▲ ● ■ ▲ ▲ ✖
Compy Gallery	✖ ▲ ▲ ■ ✖ ● ▲ ■ ▲ ● ✖ ●
Hunter Gallery	▲ ✖ ■ ▲ ● ✖ ■ ● ▲ ■ ✖ ✖
Human Prey Gallery	▲ ■ ● ■ ✖ ▲ ▲ ● ✖ ■ ▲ ▲
Velociraptor Gallery	● ■ ▲ ✖ ● ▲ ■ ✖ ● ■ ✖ ▲
T-Rex Gallery	▲ ▲ ● ■ ▲ ✖ ▲ ■ ■ ✖ ▲ ●



Müßt Ihr einen Felsen im Vordergrund umgehen, befindet sich hinter ihm meist ein Extra.



Schwebende Bonusgegenstände erlangt Ihr durch den Einsatz Eures Klettergeschirrs.



Auf der Flucht vor dem T-Rex ist korrektes Timing wichtig: Nutzt die Plattformen für Euer Kletterseil.



Als Raptor solltet Ihr alle Ecken der Fabrik genau unter die Lupe nehmen.



BIG MOUTH

Parappa läßt sich das Rappen nicht verbieten: Schon in der ersten Jahreshälfte 1998 wird der zweite Teil des in Japan ungemein erfolgreichen Musik-Spektakels erscheinen ### Der Nachfolger von Shiny's "MDK" ist noch nicht annähernd fertiggestellt, doch der zweite Teil wird "definitiv" auch für die Playstation erscheinen. Gerüchte, wonach als Erscheinungstermin das dritte Quartal des Jahres 2000 angesetzt ist, entbehren allerdings jeder Grundlage ### Während Zwei-Meter-Hüne Jens Klüver in der letzten MAN!AC noch als Eidos-Presse-Mann seine Weltuntergangs-Phantasien kundtat, war er den Posten wenige Tage später bereits los. Die Branche munkelt, daß er an einer unheilbaren Lara-Croft-Allergie leidet....

Marc Trennheuser (PR-Manager von Electronic Arts)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?"

1. Tomb Raider (Eidos, 1996) "Wer will schon Schnaps, Bundesliga oder andere profane Belustigungen, wenn er mit Lara noch ein letztes Mal durch dick und dünn gehen kann?"

2. Croc (Fox Interactive, 1997) "Ein Krokodil zum Verspielen. Diesen super animierten kleinen Kerl habe ich sofort in mein Herz geschlossen. Lustige Musik und friedliche Stimmung kann ich kurz vor dem großen Knall gut gebrauchen..."

3. V-Rally (Infogrames, 1997) "Wenn man den ganzen Tag mit einem Kleinwagen unterwegs ist, bringt eine zünftige Video-Rally zum letzten Mal echte Highspeed-Gefühle in's Wohnzimmer..."

erscheint am 12. November



Zeit der Geschenke: Kurz vor dem Advent bescheren wir Euch in der nächsten MAN!AC erneut ein doppelseitiges **Riesenposter**. Auch im Testteil geht wieder die Post ab: Hochkarätige Spiele stehen auf unserem Redaktionsplan. Beispiel gefällig? Unternehmt mit uns einen rasend schnellen Motorradausflug in EAs **Motoracer**, steigt in Segas **Touring Car**-Flitzer, wagt Euch in die fetzigen **Shadow Master**-Katakomben und erlebt Shiny's **MDK** auf der Playstation. GTs **San Francisco Rush** für das Nintendo 64 schickt Euch in eine actiongeladene Rennschlacht, **Lamborghini 64** von Titus (links) setzt dagegen etwas mehr auf gepflegte Kurventechnik. An Importen erwarten wir Namcos **Point Blank** (rechts) und das neue Special-FX-Feuerwerk der Saturn-Liebhaber Treasure: **Silhouette Mirage**. Ansonsten helfen wir Euch in unserer **erweiterten Tips-Rubrik** über die Next-Generation-Hürden hinweg.

Point Blank



Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

Platz	Spiel / Hersteller	Genre / Deutschland
1	Derby Stallion, ASCII	Simulation, nicht geplant
2	Last Bronx, Sega	Beat'em-Up, erschienen
3	Der Langrisser 4, NCS	Strategie, nicht geplant
4	Everybody's Golf, Sony	Sport, Dezember
5	Rockman X4, Capcom	Jump'n'Run, 1998
6	Pocket Monsters, Nintendo	Rollenspiel, nicht geplant
7	Mobile Suit Gundam, Bandai	Simulation/RPG, nicht geplant
8	Tamagotchi, Bandai	Tamagotchi, nicht geplant
9	Saga Frontier, Square	Rollenspiel, nicht geplant
10	Monster Farm, Tecmo	nicht bekannt, nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.



Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns besonders auffielen

Das Jacket des netten Herren links, der für ein FMV-Spiel wirbt, ist etwas zu klein ausgefallen. Die Dame rechts genießt das Namco-Guncon offensichtlich sehr: Zwei Werbe-Impressionen aus Japan.



